LE N1 DES JEUX VIDEO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS

PC - PC CD-ROM - MAC - 3DO - CDI

joystick JUIN 1995

joystick

N° 61 JUIN 1995

EXCLUSIF

Reportage chez les créateurs de RISE OF THE TRIAD

Leurs 4 prochains jeux

LES 60

NOUVEAUTÉS VUES À L'E3, LE PLUS GRAND SALON DU MONDE

INTERNET

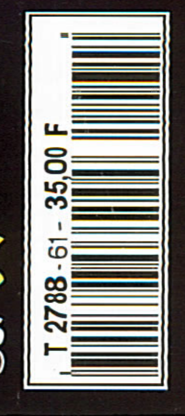
Comment y accéder en évitant les pièges

Lost Eden

La soluce du hit de Cryo

Heretic

Les plans complets (1re PARTIE)



N° 61 • JUIN 1995 • 35 F • BELGIQUE : 230 FB • SUISSE : 10 FS • CANADA : 9$ • PORTUGAL CONT : 1000 ESC • ANTILLES/GUYANE : 40 F

joystick JUIN 1995 • 35 F 61 joystick



"Que c'est beau! Si l'on est ébloui par la qualité d'affichage, c'est surtout la prise en compte de l'aérodynamique qui différencie Flight Unlimited du reste des simulateurs de vol." **Joystick - Intérêt - 92% Technique 90%**

"Doté d'un réalisme incontestable, Flight Unlimited vous permet de réussir mille pirouettes en plein ciel et d'en apprendre presque autant!" **Génération 4 - 85%**

"Simulateur de vol aussi impressionnant que fabuleux, Flight Unlimited représente un bond spectaculaire vers l'hyperréalisme. Un produit complètement ahurissant!" **MPC - Très bon**

"Un fabuleux simulateur de vol qui combine excellence technique et accessibilité, ébranlant la position dorée du roi des simulateurs." **PC Loisirs - ★★★★**

"Flight Unlimited, l'As de la Voltige." **Micro Simulateur**

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex

Sommaire

JUIN 1995

LES TESTS DU MOIS

ET AUSSI

Courrier des lecteurs

Bonjour, ici le serveur textuel du courrier des lecteurs... il nous est impossible de vous répondre à titre individuel... n'envoyez pas d'enveloppes ni de timbres... merci... patientez quelques instants, nous allons vous connecter au service demandé.

Moulinex

DÉLATION

J'ai commandé, il y a plus de trois mois, des programmes sharewares à la société Dream et je n'ai rien reçu. Après avoir contacté (avec difficulté) un responsable, on m'a assuré que j'étais sur une liste prioritaire mais j'attends toujours. Que faire ?

N. Kontossis, Belgique

J'ai acheté pour mes enfants le logiciel Alladin de Disney Software, distribué par Virgin. Ce logiciel, qui s'adresse à de jeunes enfants, dispose d'un mode de protection en anglais et transforme de plus le clavier en mode QWERTY, alors que ce produit est censé être en français : imaginez comment des utilisateurs de 8 ans peuvent s'en sortir. Ayant contacté la société Virgin, je me suis fait envoyer balader et l'on m'a conseillé de me faire rembourser.

M. Carbonne, Mirepoix

Il y a quelques mois, j'ai fait l'acquisition du jeu Myst, et me suis trouvé dans l'impossibilité de l'utiliser, un plantage survenant au même endroit du jeu. Ayant écrit à Electronic Arts, j'ai patienté deux mois pour finalement obtenir comme réponse que le jeu n'était pas prévu pour tourner avec Windows 3.11. Depuis, j'ai changé ma machine, mais là aussi le jeu plante. Que faire ?

F. Mir, Querqueville

Je rencontre des problèmes avec le logiciel Tank Commander acheté chez Score Games. Lorsque je quitte le mode "carte", le jeu plante. Après être tombé sur un vendeur compréhensif m'ayant indiqué quoi faire, je suis retourné au magasin ; et là, changement de ton : le magasin ne voulait pas me rembourser et m'a demandé de m'adresser directement à l'importateur.

M. Silberztein, Paris

J'ai acheté, le 26 mai 1994, du matériel informatique à la société Black and White. Je rencontre des difficultés avec ce matériel encore sous garantie mais entre-temps, cette société a déposé son bilan. Que faire ?

J.F. Auhin, Neuilly Plaisance

Vous êtes nombreux chaques mois à nous écrire pour nous faire part de difficultés rencontrées lorsque les logiciels achetés dans le commerce ne fonctionnent pas. Il serait peut-être temps que les importateurs proposent un service après-vente cohérent à leur clientèle car sinon, comment justifier la différence de prix, souvent importante, entre un produit acheté aux États-Unis et en France. Il ne s'agit pas de remettre en question la compétence des supports techniques, souvent débordés car c'est à un niveau plus haut que se situe le problème. En ce qui concerne Myst, essayez, avant de le réinstaller, d'effacer le fichier Myst.ini du répertoire Windows. De façon générale, une seule adresse pour régler un litige : INC, Institut national de la consommation, 80, rue Lecourbe, 75015. Tél. : (1) 45 66 20 20. J'invite les lecteurs des pays francophones à joindre les organismes similaires de leurs pays respectifs.



DÉSOLÉ

Où sont les tests des jeux Amiga ?

Des gens, de partout.

Le marché étant ce qu'il est à l'heure actuelle, nous avons décidé (et pas à l'unanimité, croyez-le !), de ne plus tester de jeux sur cette machine. Je me doute bien que certains lecteurs vont prendre ça comme une trahison...

N'IMPORTE QUOI !

On m'a dit que les jeux sharewares tels que ceux que vous proposez dans votre CD se copient n'importe où sur le disque dur et finissent par provoquer son écrasement. Qu'en est-il ?

F. Lenormand, Paris

Pas du tout, ni nos sharewares ni les sharewares en général ne s'éparpillent plus qu'un autre type de logiciel. Ils s'installent gentiment là où l'on a décidé qu'ils iraient. En revanche, il est certain qu'avant de lancer l'installation d'un programme sous Windows ou d'un utilitaire (quel qu'il soit, shareware ou non) il est toujours prudent de sauvegarder son Config.sys, son autoexec.bat et, pour Windows, System.ini et Win.ini.

SUIVEZ LE GUIDE

Travaillant en qualité de conseillère en orientation pour les lycées et collèges, je dois de plus en plus souvent répondre à l'épineuse question : "Comment être testeur de jeux dans un magazine ?". Comme il n'existe pas de formation spécifique pour ce métier, pouvez-vous me conseiller ?

A. M. Desfournaux, Levallois-Perret.

Tester des jeux est un "métier" assez récent, qui n'occupe en réalité que quelques dizaines de personnes en France. La formation la plus proche est celle de journaliste, mais en ce qui concerne la presse spécialisée dans les jeux vidéo, le plus simple est d'écrire aux différents supports. Si la lettre est bien écrite, si elle correspond à l'esprit du journal et si une place vient à se libérer, alors peut-être...
Par ailleurs, je vous invite à consulter notre dossier sur la formation aux métiers de l'informatique paru dans le numéro 59 de ce magazine.

PARANO

Fidèle lecteur de Joystick, j'avoue m'interroger régulièrement au sujet de l'objectivité du test d'un produit dont l'éditeur achète les pages adjacentes. Cela dit, bravo pour votre article "Microsoft contre le reste du monde". Vous avez pu jouir d'une liberté sans entraves apparentes, ce qui n'est pas toujours le cas chez vos confrères (y compris de la presse spécialisée) et avez fait preuve d'un professionnalisme pour le moins inattendu.

Comment ça "professionnalisme inattendu" ? Ce que vous dites là est très vexant. Alors comme ça il faut qu'on parle d'autre chose que de jeux pour avoir l'air crédible ? Et pourquoi pas n'adresser la parole qu'aux personnes portant une cravate pendant qu'on y est ? Pour reprendre votre question sur notre indépendance, nous y avons longuement répondu dans ce même courrier précédemment (je ne sais plus dans quel numéro. Ça, c'est pas pro !). Sans parler d'honnêteté, il n'est pas de notre intérêt de nous vendre à quiconque, puisque c'est le nombre de lecteurs qui détermine un annonceur à passer une publicité dans nos colonnes. Si nous étions inféodés à qui que ce soit, les lecteurs iraient ailleurs et je vous laisse deviner la suite. Enfin, pour des raisons d'organisation, nous ne sommes pas au courant des publicités passant dans notre magazine lorsque nous rédigeons nos articles. Seul le rédacteur en chef et la chef de pub connaissent ces détails et ils n'interviennent pas dans nos tests, donc pas de parano. La liberté de la presse ne s'use que si l'on ne s'en sert pas.

Salut, rendez-vous le mois prochain.

Le CD-Rom

Comme promis, les possesseurs de Macintosh vont trouver de quoi faire sur le CD-Rom qui accompagnera désormais Joystick, et naturellement sur PC aussi. Comme promis également, nous nous lançons dans la production avec, ce mois-ci, une interview vidéo. Vous remarquerez également l'apparition des rubriques Multimédia et Kids Corner sur PC.



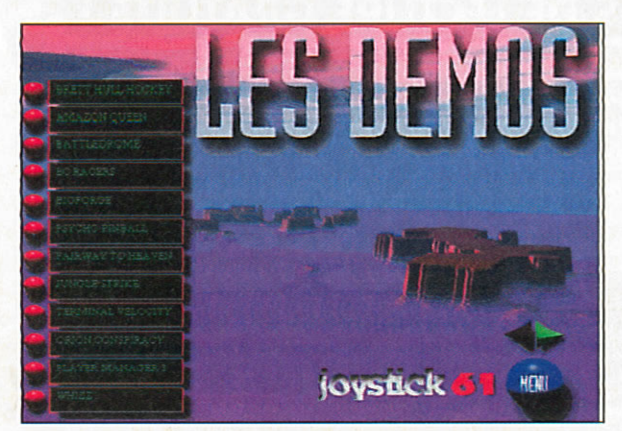




Pour lancer le CD-Rom sur PC, il suffit de taper "joystick" à l'invite du DOS. Pour quitter l'écran de présentation, appuyez sur la barre d'espacement, et en route.
Pour lancer le CD-Rom sur Mac, passez en mode "256 couleurs", puis cliquez sur l'icône "CD Mieux Mieux™"
Vous trouverez dans ce CD...

SUR PC

De nombreuses démos jouables : Brett Hull Hockey, Amazon Queen, BC Racers, Psycho Pinball, Fairway to Heaven, Jungle Strike, Terminal Velocity, Orion Conspiracy, Player Manager 3, Machiavelli, Stardust, Model Vision, Baldy, Jagged Alliance, Mordor.
Attention, le bouton "Installer" n'est pas opérationnel pour le moment. Pour accéder aux démos, il vous suffit de taper "CD DEMOS" et de suivre les instructions ci-dessous.



Amazon Queen
testé dans Joy 59
CD AMAZON
Queen. La démo de ce jeu vous fera découvrir la première partie d'une aventure qui vous plongera en plein cœur de l'Amazonie et son célèbre peuple composé exclusivement de la gente féminine.. La version complète est entièrement en français, notamment les voix.

Baldy
preview dans Joy 60
CD BALDY
Baldy. Baldies est un petit soft sans prétention dans la lignée directe de The Settlers. Vous dirigez, comme son nom l'indique, une équipe de chauves et vous devez éliminer votre adversaire de la surface du terrain.

Battledrome
testé dans Joystick 55
CD BATTLE
bd. Battledrome : Un problème de dernière minute rend impossible le lancement de cette démo. Le responsable a été pendu à l'aube.

BC Racers
testé dans Joystick 59
CD BCRACERS
Setup. Après avoir défini votre carte sonore, tapez bcracers. Voici une course de side-cars très originale puisque vous incarnez des pilotes qui sont loin d'être méconnus. Bob Marley, Tina Turner, Sid Vicious. Et ça se passe dans la préhistoire.

Brett Hull Hockey
CD BH
Pour lancer Brett Hull Hockey, il faut recopier les fichiers sur le disque dur à l'aide de la commande xcopy et taper BHPCDEMO..
Speed aurait pu être le sous-titre de ce soft tant il est rapide. Il ne faut pas plus de cinq minutes de jeu pour qu'il devienne très prenant. À vous de juger !

Bioforge
testé dans Joystick 59
Problème de dernière minute, il est impossible de lancer cette démo.

Fairway to Heaven
Preview dans ce numéro
CD FTH
Fairway. Mais dites-moi, ça ressemble à un jeu de golf cette affaire ! Eh oui, mais light. Pas de multi-fenêtrage trop complexe, les développeurs ayant manifestement choisi la convivialité.

Jagged Alliance
testé dans ce numéro
CD JADEM
Jademo. Pas de polémiques ! C'est vrai qu'à la rédaction, on est divisé en deux camps. Ceux qui n'y ont pas joué trouvent ça moche. Ceux qui y ont joué disent que des jeux aussi intéressants que celui-là sont rares. Quel panache, ce jeu de stratégie !

Jungle Strike
testé dans Joy 60
CD JUNGLE
Jungle. On ne peut pas à proprement parler de simulation d'hélicoptère en parlant de ce soft ; jeu d'arcade serait plus juste. Suite de Desert Strike, il est plus complet et plus fouillé que son aîné.

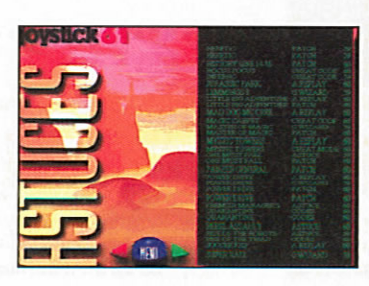
Machiavelli
testé dans ce numéro
CD MACHIAV
Prince. Simulation économique dans la pure lignée des Civilization, ce soft se déroule au XIVe siècle, sur les mers et dans les terres, alors que toutes les cartes disponibles ont des données très imprécises. À vous de les compléter et de faire du commerce dans le monde des années 1300.

ModelVision
Testé dans ce numéro
CD MODEL
Setupll a l'air bizarre ton jeu, man ! C'est pas un jeu, c'est un générateur de monde, un peu comme Vista Pro, mais c'est sous Windows. On peu entrer n'importe quelle formule mathématique pour trois axes et on a le résultat très rapidement. Attention, cette version est bridée et limitée à trente jours.

Mordor
CD MORDOR
Allez tout d'abord sous Windows et exécutez, à l'aide du gestionnaire de fichiers, le programme Setup.
Aaah, un jeu de rôles sous Windows ! C'est jamais très beau, mais le multi-fenêtrage pour ce type de jeu est excellent. On dispose très vite des informations et il faut reconnaître que ce soft est moins laid que les autres du même genre malgré cet environnement.

Orion Conspiracy
CD ORION
Pour lancer Orion, il faut recopier les fichiers sur le disque dur. Lancez le jeu avec le fichier Cerberus.. On ne sait pas encore grand-chose de ce jeu, mais ça a quand même l'air très beau. En S-VGA, s'il vous plaît. Il ne nous reste plus qu'à

Joystick



souhaiter que le scénario tienne la route.

Player Manager 3
testé dans Joystick 59
CD PM3
PM3. Voilà un soft qui pourrait intéresser les amateurs de football et ceux des jeux de gestion. Vous gèrerez un club anglais avec son stade, des panneaux publicitaires jusqu'à la tactique de l'équipe en passant par la composition des joueurs.

Psycho Pinball
testé dans Joystick 58
CD PSYCHO
psycho. Attention , flipper novateur ! Ça peut paraître exagéré, mais c'est vrai. Dans la version complète, des passerelles sont disponibles pour passer de l'un à l'autre des flippers. En outre, c'est un réel plaisir de jouer sur ces tables, ce qui est quand même essentiel.

Stardust
preview dans Joystick 58
CD STARDUST
Stardust. Voici la conversion de Stardust sur PC. Genre Asteroids, sa première mouture était sur Amiga. Toujours aussi plaisant à jouer, cette démo vous permettra de tester quelques-uns des niveaux de ce jeu.

Terminal Velocity
Bien que ce jeu puisse se lancer directement du CD, il est vraiment préférable de l'installer pour gagner en vitesse.
PV (du CD) ou install (du disque dur).
Grand hit en perspective. On a du mal à décrocher de ce soft tant il est rapide (après une installation sur disque dur quand même) et prenant. Les phases de jeu dans les tunnels souterrains sont aussi magnifiques.

- Des morceaux de Stéphane Picq, le musicien de Cryo.
Au programme, des musiques de Eden, Megarace, etc.
Pour les entendre, cliquer sur le chiffre correspondant.
Si certains morceaux ne démarrent pas, retournez sous Windows, lancez votre utilitaire son et chargez les fichiers .Wav (dossier à la main).
Le responsable a été fusillé à l'aube.



- Une interview de Maurice Attention. l'Interview n'est pas accessible depuis l'interface-Windows. C'est un peu pénible, mais on promet de ne plus recommencer.
Pour voir Maurice, ça se passe dans le répertoire AVI.
Si vous trouvez que la vidéo est trop lente, vous pouvez copier le fichier .AVI sur le disque dur. Les fichiers AVI se lisent à partir du gestionnaire de médias : "Mplayer".

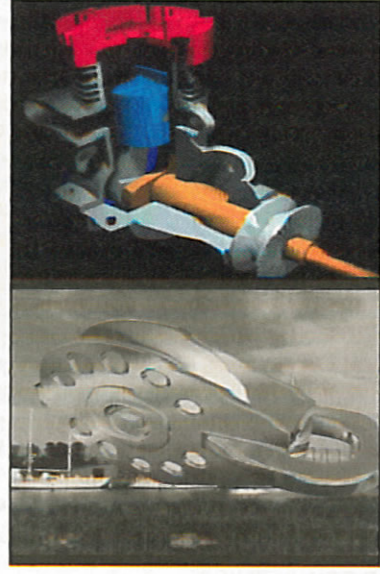


- Nos rubriques "Multimédia" et "Jeux éducatifs".
C'est promis, le mois prochain, ça bougera.
- La preview du mois : Alien, de Cryo pour Mindscape
- Nos concours images de synthèse et, last but not least, Suprême NTM.
- Un index des produits CD-Rom (Joystick n° 59 et Joystick n° 60) venant compléter celui du mois dernier.

- L'index de toutes les astuces de Joystick
- Des sharewares et utilitaires: 3D Bench, Explode, Star Texture et Dem23DS. Qu'est-ce que c'est me direz-vous ?
- Des animations 3D au format .FLI. Et "des", c'est pas une ou deux animations qui se battent



en duel, mais 40.
Pourquoi y a-t-il 44 fichiers, alors? Parce que les quatre premiers ne fonctionnent pas.
Après avoir fusillé le responsable, on l'a pendu. On aurait peut être du le pendre d'abord et le fusiller pendant qu'il se balançait. C'eût été plus sportif.
- Et bien entendu, des cadeaux, qui sont rangés dans le répertoire Cadeaux.



Si ça ne vous suffit pas, vous pouvez aussi récupérer des sons .WAV et des images .PCX dans le répertoire Menu.

SUR MACINTOSH

Le mois dernier, pas de Mac sur le CD. Punis, les lecteurs ! Du coup, ce mois-ci, plein de choses à se jeter derrière la glotte ; on a fait les réseaux, on a piraté les ordinateurs des éditeurs avec notre pote Kevin Mitnick, on a cassé les plus grosses protecs, fastoche. Par exemple, on vous a rapporté les démos jouables de ZOA 2, A10-Attack, Sim Tower, Loony Labyrinth, Infotron, Gate, Clockwerx, PowerPete.
Ah, il y a un truc que vous devez absolument essayer, ça s'appelle Smile the Splattering, c'est tordant et mignon à la fois, il faut que vous le regardiez. Sinon, c'est simple, vous mourez. Allez, hop, pas de Smile, hop, vous mourez. Puni !
En plus de la dizaine de softs pour tricher dans les jeux et plein d'autres fichiers indispensables, vous trouverez le premier numéro de CD Mieux Mieux™, avec, pour commencer, la solution de Leisure Suit Larry 6 (voir figure 1), l'index des dates de sortie (voir figure 1), des astuces (voir figure 1), un dossier sur les fêlés qui dessinent en Ascii (cf figure 1), d'autres machins-bidules, et, miam miam, un dossier consacré aux jeux "à la Doom" (cf figs 1 et 2), existants ou à venir, avec les démos de chacun de ces jeux (Wolfenstein 3D, Pathways into Darkness, Sensory Overload, Marathon) et un très grand nombre d'extensions pour ce dernier jeu.
De rien, ça nous fait plaisir !



(figure 1)

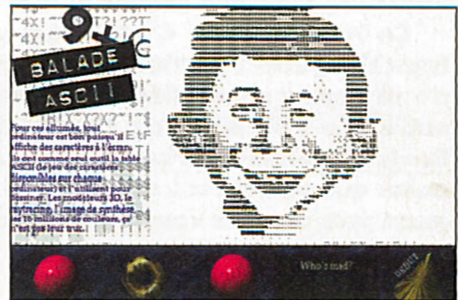




(figure 1)



(figure 1)



(figure, euh, 1)





Quoi de neuf? Internet.

Vous n'imaginez pas le prestige qu'on a, quand on travaille à Joystick. Souvent, mes amis viennent me voir et me disent: "toi qui bosse à Joystick, toi qui passe ton temps sur Internet, tu peux pas me filer des plans sympa, je viens d'acheter un kit de connexion avec trois heures gratuites?". Et ils s'imaginent que je vais leur filer un code du genre caverne©ali.baba.com, où ils pourront trouver la recette du bonheur, expliquée pour une fois clairement et simplement avec des mots de tous les jours.

Et je suis obligé de les décevoir. Je leur dis que ça n'existe pas, qu'il n'y a pas de plan particulier, qu'ils vont s'énerver plus qu'ils ne s'amuseront. Et mon prestige tombe en chute libre, ils disent: "eh, t'es salaud, tu travailles à Joystick, tu pourrais me filer des plans".

Il n'y a pas de plans, mes amis. Internet, c'est lent, c'est cher, on passe son temps à attendre comme on attendait devant son lecteur de disquettes quand on n'avait pas de disque dur, c'est pas simple, c'est en anglais, parfois en argot américain, il faut y passer des nuits avant de dénicher UNE seule bonne adresse, pour le con moyen c'est guère plus intéressant qu'une bibliothèque municipale, les sites sont saturés 24 heures sur 24 (ils ont quelques dizaines d'accès alors que des dizaines de milliers de gens essayent d'y entrer), ça coûte encore plus cher que le minitel rose...

Il faut avouer une chose: Internet, c'est une mine d'or pour les journalistes. Plus besoin de lever son cul pour aller chasser l'info, il suffit de passer quelques nuits blanches pour trouver des trucs exploitables. Alors les journalistes se sont mis à crier au miracle, enfin la vraie révolution, le pouvoir dans la rue et tout ça. Mais ça n'est une révolution QUE pour les journalistes. Nous, on s'en sert parce qu'on va aller pêcher dans les archives du Pentagone le pourcentage de CD-Roms vendus en 94, par exemple. Ça enrichit les articles. Mais c'est tout. Pour vous, et pour nous quand on n'est pas au boulot, ça n'a aucun intérêt.

Si, allez, y a quand même un plan. Un seul. Et plutôt bien: qu'est-ce que vous diriez d'Internet entièrement en français? Avec tous les services, au même prix qu'Internet en anglais? Disponible 24 heures sur 24? Dont les autres utilisateurs soient concentrés sur la France au lieu d'être éparpillés un peu partout dans le monde? À une vitesse raisonnable, disons 14.400 bauds?

Ça vous branche? C'est le réseau des BBS français. Qui fait partie d'Internet, car la plupart d'entre eux y sont reliés d'une manière ou d'une autre. Eux s'occupent déjà de filtrer ces milliards d'informations inutiles pour ne vous proposer que ce qui est intéressant. Il y en a forcément près de chez vous. Renseignez-vous.

échange standard

Le 22 avril dernier, à San Francisco, si vous donniez une arme à feu à la police, elle vous donnait un ordinateur d'occase en échange, plus trois cours de formation. Comme ça, sans poser de question ni rien. Il s'agissait bien évidemment de réduire le nombre d'armes à feu tout en privilégiant l'éducation. 135 armes ont été données à la police, ce qui est franchement misérable par rapport au nombre d'armes à feu en circulation. Mais pourquoi les gamins auraient-ils envie de jouer à Doom, si c'est déjà leur vie quotidienne?



TECHNO

La Cité des Sciences de La Villette ouvrira, à partir du 30 mai prochain, un espace dédié à la découverte des nouvelles technologies, et plus particulièrement dans les domaines de l'informatique et de la robotique. On pourra y aborder la logique de l'informatique, s'initier à la création de mécaniques... En tout, cinq thèmes, présentés sur 90 m2 (par thème), seront abordés, dont certains, ponctuels. Premier à inaugurer l'exposition, Lego, qui proposera diverses animations centrées sur la programmation d'automatismes (bras articulé, panneau rotatif, tapis roulant et scène de théâtre mobile). Attention, Techno Cité est ouvert au public les mercredis et samedis après-midi, les autres jours étant réservés aux scolaires. Prix d'entrée : 25 F, forfait : 500 F pour une classe de trente élèves et trois accompagnateurs.

la Villette
cité des Sciences et de l'Industrie
la cité

petit pain

D'après la Software Publishers Association, les ventes de CD-Roms (les disques, pas les lecteurs) ont augmenté de 230% en 94, pour atteindre 23 millions de CD vendus. Le prix moyen d'un CD? 150 francs. Forcément, si on compte le CD de Joystick, qui est quand même pas cher du tout, ça fait tomber la moyenne.

95 1/2

Microsoft, déjà très prolixe en matière de communiqués de presse, redouble d'efforts en ce moment avec "un-jour-mon-prince-viendra-95". Chaque semaine, ce sont des tonnes... enfin, un ou deux communiqués annonçant "tout-et-n'importe-quoi-95". Le principal est de parler de "j'attendrai-le-jour-et-la-nuit-95". Le dernier en date, c'était pour nous prévenir que les produits optimisés pour "on change encore un ou deux carreaux et on vous montre la fenêtre 95" bénéficieront d'un nouveau logo. Pour ceux qui suivent les jeux micro depuis quelques années, j'ai une suggestion à faire à Billou : et s'il appelait son système d'exploitation Iron Lord 95?

CLIN D'ŒIL

Un ingénieur d'Intel de 49 ans, atteint d'une sclérose le paralysant totalement, a créé un système qui lui permet de "taper à la machine" avec les yeux. Il regarde les lettres qu'il veut taper, et une lumière infrarouge se projete sur la pupille pour calculer l'angle de son regard et en déduire la lettre regardée, ce qui lui permet de communiquer avec son entourage et ses collègues. Il est toujours employé par Intel, chez qui il travaille quatre jours par semaine. Coût de l'appareil: environ 120.000 francs. Il n'est pour l'instant pas question de le mettre sur le marché, mais c'est de la recherche fondamentale qui permet de concevoir les "prothèses" (on a presque envie de dire les "assistants mécaniques") de demain.

INITIATIVE LABS



Quel dommage ! Le géant de la carte sonore et des bundles qui embêtent tout le monde parce qu'ils ne sont pas chers, a encore une fois fait preuve d'une grande originalité. Figurez-vous que le mois dernier, un camion aux couleurs de Creative



Labs s'est lancé sur les routes de France à la rencontre des utilisateurs. On pouvait y voir, une fois la remorque "dépliée", un show-room de 70 m2 présentant les derniers produits de la gamme : le ShareVision, le lecteur quadruple vitesse, etc. Mais pourquoi "quel dommage" ? Le camion s'est-il vautré dans les décors ? Ou peut-être a-t-il été volé ? Rien de tel, je vous rassure. C'est simplement qu'on n'a pas pu vous en parler avant, vu qu'on a reçu l'info trop tard. Alors on vous en parle après, histoire de souligner l'esprit d'initiative...

chrysalide

La transformation spectaculaire d'IBM ces deux dernières années (vous vous souvenez? Avant, IBM, c'étaient les méchants) a été en partie expliquée par Louis Gerstner, son récent patron: "on a rendu démodées certaines pratiques qui ralentissaient les prises de décision internes. Et on a augmenté l'intéressement au bénéfice des décisionnaires". Ah, l'argent, y a que ça. Mais c'est vrai que ce nouveau dynamisme a complètement changé leur image. Gerstner citait en exemple le petit joystick qui dirige le curseur sur les portables: il a été inventé par un ingénieur d'IBM, qui en a référé à la direction en 89; la direction n'ayant rien fait, l'ingénieur a été obligé de publier un communiqué de presse présentant le produit, jusqu'à ce que les journalistes finissent par demander à la direction où en était le projet, qui n'a été mis en œuvre que trois ans plus tard. En 93, un ingénieur a inventé le clavier repliable, toujours pour des portables; il a été mis en chantier immédiatement. C'est symptômatique d'un changement profond. En revanche, le retour des bénéfices s'explique plus prosaïquement par les 150.000 licenciements de ces cinq dernières années. Microsoft, qui ne licencie personne, a pourtant une mauvaise image. Va comprendre, Charles.

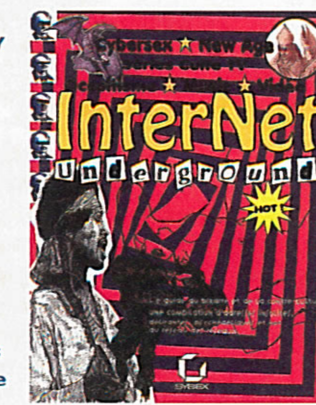
Après avoir annoncé que sa console Ultra64 ne serait pas disponible avant avril 96, Nintendo s'apprête à commercialiser dès août prochain sa portable Virtual Boy, qu'il compte vendre à un million et demi d'exemplaires avant la fin de l'année.

collab'

L'éditeur Acclaim et le producteur cinématographique Pressman (Conan, The Crow, Phantom of the Paradise, Judge Dreed, Das Boot, etc) se sont rencontrés dans un troquet, ils ont bu des coups, il pleuvait dehors alors ils ont eu le temps de parler et de se rendre compte qu'ils avaient peut-être des trucs à faire ensemble. C'est ce qu'ils sont convenus de faire, Acclaim éditera des jeux adaptés des productions de Pressman, le prochain sera «The Mutant Chronicles» tiré d'un film dont le tournage commencera à la fin de l'année.

PAS NET

"Internet Underground" est un livre de Sybex dédié à tout ce que la nouvelle coqueluche du mieux-communiquant culturel compte de barges, cinglés, monomaniaques et autres bizarropathes. Au menu, New Age, occultisme, musique, vidéo et bien pire. Où trouver des tablatures de guitare en Open Tuning ? Où aller pour parler de bonsaïs, de plantes médicinales, de bières du monde entier, de Tennyson et de Star Trek ? Les adresses sont là. Magistralement mis en page, particulièrement bien écrit et vraiment intéressant, même si l'on n'est pas encore connecté, Internet Underground est appelé à devenir un livre culte. Les textes, qui décrivent les différents types de forums, newsgroups et autres FTP, sont à eux seuls dignes de figurer dans une anthologie de l'écrit déjanté. Seul regret, pas d'adresse sur le Web (Http). Il est vrai que ce dernier est beaucoup plus "Politically Correct" que le "vieux" Net.



Dans le numéro 58 de JOYSTICK du mois de mars 1995, nous avons fait paraître une annonce pour le 3615 JOYSTICK, annonce humoristique et impertinente mais qui a pu choquer par certains de ses aspects parodiques. En particulier, nous souhaitons ici présenter toutes nos excuses à l'équipe et aux auditeurs de FUN RADIO qui auraient pu y déceler la moindre malveillance, ce qui n'a jamais été dans les intentions de notre journal.

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES TOPS PC/CD ROM MICROMANIA

NOUVEAU — FULL THROTTLE







Après D.O.T.T. et Sam & Max, Lucas Arts vous propose son futur Hit : FULLTHROTTLE. Drôle et violente, cette aventure dans laquelle vous incarnez un biker du futur vous demandera votre pleine puissance

NOUVEAU — FLIGHT UNLIMITED

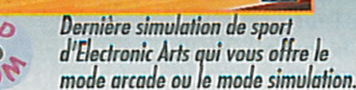




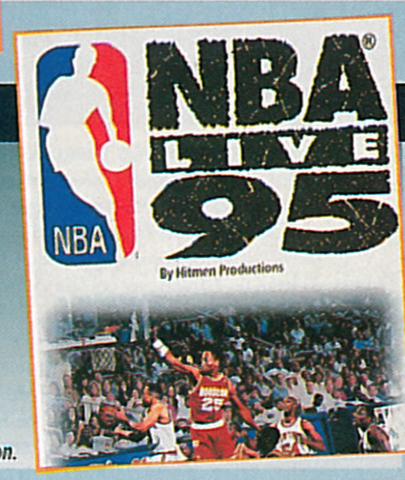
Grand, beau et fluide : voilà ce qui était impossible avant cette simulation de haute voltige aérienne qui vous donnera sans mal le tourni par son réalisme et sa texture SVGA

HIT — NBA LIVE 95

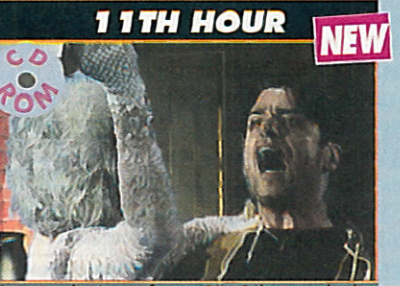




Dernière simulation de sport d'Electronic Arts qui vous offre le mode arcade ou le mode simulation.



11TH HOUR — NEW



Les maisons hantées vous font peur ? Non ? Alors entrez dans la demeure de Henry Stant. Vous y trouverez des décors en 3D très réalistes et des personnages full motion vidéo trop réalistes !!

DAEDALUS ENCOUNTER — NEW



Virgin vous propose d'explorer l'épave d'un vaisseau, mais rien ne sera simple car les aliens y ont élu domicile. chaque pas sera accompagné d'angoisse et de suspense.

STAR TREK "THE NEXT GENERATION" — NEW



Prenez les commandes du vaisseau intergalactique Entreprise et dirigez l'équipage vers des aventures nouvelles et passionnantes !

SUPER KARTS — HIT



Vitesse, freinage et contre braquage !! Voilà ce qui vous attend à travers les 16 circuits de cette "Kart Cup" qui grâce à ses pièges et son réalisme ne manqueront pas, seul ou à deux, de faire monter l'adrénaline !

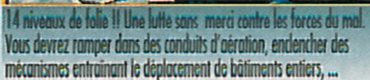
BIOFORGE — HIT



Une aventure "science fiction" signée Origin. Un pas de plus dans le domaine du film interactif est franchi avec ce jeu où vous incarnez un héros moitier homme, moitier machine.

DARK FORCES — HIT





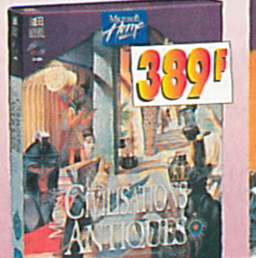
14 niveaux de folie !! Une lutte sans merci contre les forces du mal. Vous devrez ramper dans des conduits d'aération, enclencher des mécanismes entraînant le déplacement de bâtiments entiers, ...

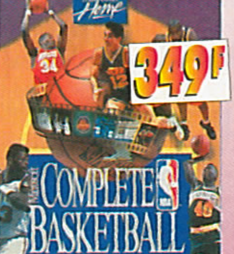
STONE KEEP — NEW

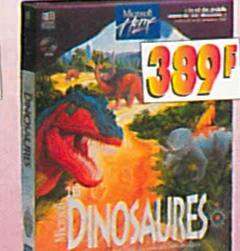


Une magnifique réalisation signée "Interplay" à découvrir d'urgence : les scènes cinématiques rythmant ce jeu de rôle sont hallucinantes !

NOUVEAU !! Découvrez les meilleurs titres multimédias chez Micromania !









... et des dizaines d'autres titres disponibles

SPÉCIAL VENTE PAR CORRESPONDANCE

Les frais de port GRATUITS* et des offres de prix qu'on n'ose pas publier !!

Téléphonez au 92 94 36 00 ou tapez 3615 Micromania pour découvrir ces offres exceptionnelles

* Pour une commande minimale de 200 F.

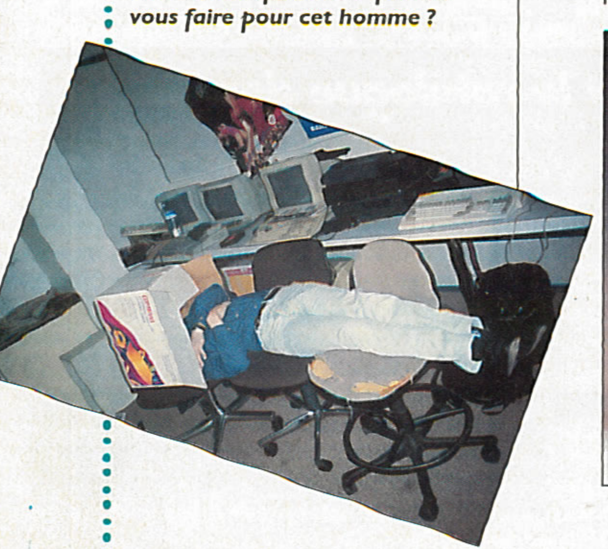


Disponible dans tous les magasins Micromania !
La Playstation de Sony
modifiée au standard européen Pal - 220V - 60 Hz
NEW
LES TOPS PSX
RIDGE RACER
Cette fois il s'agit bien d'une véritable simulation de course automobile !
TEKKEN
Des coups hyper-réalistes, des projections en tout genre tout simplement fabuleux
VAMPIRE
Ce méga Hit de Capcom aux graphismes fantastiques remplacera Street Fighter II
TOH SHIN DEN
Le premier d'une nouvelle génération de jeux. Un réalisme époustouflant !!
Caractéristiques
• CPU : 32 Bits RISC chip @ 33 MHZ
• Animation : 66 millions de Pixels/s
• Affichage : 640 x 480 haute résolution
• Graphismes : 16 millions de couleurs, polygoniseur et processeur 32 Bits spécialisée en animation 3D (360 000 polygones par seconde), mapping, gouraudshading en temps réel, zoom, rotations, effets spéciaux,
• Son stéréo laser.
MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !
LA TETE DANS LES NUAGES
Passage des Princes 5, boulevard des Italiens Paris 2e
Venez fêter "l'Espace Découverte Micromania"
dans le 1er univers de jeux d'arcade du futur !!
Ouvert tous les dimanches
Un cadeau* vous y attend avec l'achat d'un jeu vidéo !!
* Offre spéciale ouverture valable dans la limite des stocks disponibles.
NEW LES MAGASINS MICROMANIA
MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes . 5, boulevard des Italiens Paris 2e - Tél. 40 15 93 10
MICROMANIA EVRY 2 NEW
Centre Commercial Evry 2 - Niveau bas
Tél. 60 77 74 02
MICROMANIA LES ULIS 2 NEW
Centre Commercial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. 69 29 04 99
MICROMANIA EURALILLE NEW
Centre Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59000 Lille
Tél. 20 55 72 72
MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07
MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78
MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
84, av. des Champs-Elysées
Tél. 42 56 04 13
Ouvert tous les dimanches
MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Cial des 4 Temps - Niveau 2 - RER La Défense
Tél. 47 73 53 23
MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1
Tél. 93 62 01 14
MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon
Tél. 78 60 78 82
MICROMANIA LILLE V2
Centre Cial de Villeneuve d'Ascq - Rez-de-chaussée
Tél. 20 05 57 58
3615 MICROMANIA Tout le catalogue des jeux !!
(1,27 F. la minute)
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !
la MégaCarte
Thomas JORDAN
N° 123 456 789
MICROMANIA
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !
* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 5 juin 95.
Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance
BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX
J19
Titre
PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage
29F ou GRATUIT pour toute commande minimale de 200F
Précisez CD Cartouche Disk
Total à payer =
F
Nom
Adresse
Tél.
Code postal
Ville
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ..../....
Signature :
Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 10h à 18h le samedi
Règlement : Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement
N° de membre (facultatif)
Entourez votre ordinateur de jeux : 3DO PC 3 P PC CD Rom GameBoy Megadrive GameGear Super Nintendo Playstation

Par M. Desangles, M. Dax, M. Moulinex et M. Pinky

QUE FAIT LA POLICE ?

Bon, hum, la Bosnie, c'est triste, d'accord. Le Rwanda, c'est pas franchement désopilant, la Tchétchénie n'est pas non plus peuplée que de boute-en-train ces temps-ci, O.K. Mais peut-être serait-il temps que nous commencions d'abord par balayer devant notre porte, c'est vrai quoi. Tenez, prenez ce pauvre homme, là, tss tss, si c'est pas malheureux ça ! Pourtant, comme le précise bien son patronyme (Léo de U., Paris), cet homme faisait partie hier encore de la plus haute société, on lui servait des "Monsieur le Baron" (et des Roche d'Or) tous les matins, dès le petit déjeuner. Et voilà où on le retrouve, conséquence certaine de la crise, du chômage, de la rougeole, de la pratique des softs Real World et de la lecture de Paris Match. Ces scènes poignantes ont été immortalisées à Levallois-Perret, qui est, je vous le rappelle, à moins de deux heures de Paris, quasiment à nos portes ! Interrogé sur les raisons de sa déchéance, le pauvre Léo n'a été capable que de bredouiller sans cesse ce mot, d'une voix avinée : "bouclage... bouclage... bouclage...". Vous vous rendez compte, pour couronner le tout, il a fait de la prison ! Alors, monsieur Chirac, maintenant que vous avez eu votre boulot de dans deux ans que vous avez depuis deux semaines, maintenant que vous voici fraîchement élu, regardez-nous dans les yeux et répondez à cette question : qu'allez-vous faire pour cet homme ?



cent fois sur le métier

Histoire d'écraser Sony et Philips, le consortium qui a développé l'un des deux standards futurs de CD-vidéo, composé de Matsushita, Thomson, Toshiba, Pioneer, Hitachi, Mitsubishi, Samsung, JVC et les studios MGM, Time Warner, Paramount et Turner (excusez du peu; mais c'est vrai qu'il s'agit de lutter contre Sony+Philips, faut ce qu'il faut) vient d'annoncer que la capacité de son CD-vidéo venait d'être portée à 18 Go sur les deux faces, soit 25 fois plus que les CD-Roms actuels. Sony surenchérira-t-il? Vous le saurez le mois prochain, puisque des représentants de Sony et de Time Warner doivent se rencontrer le 21 mai afin de tenter un arrangement.

BITS À L'AIR

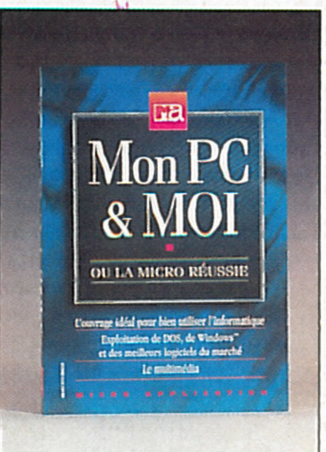
Il semblerait que la starlette la plus pixellisée du monde fasse enfin son entrée sur nos écrans PC CD-Rom. Je parle bien entendu de Virtual Valérie II de Reactor, une charmante et très complaisante blondinette de synthèse en 3D (95, 60, 90) avec bas de soie, talons de 17 cm et des tas d'options. Moi, j'aime bien tripoter ma souris!

la rumeur du mois

Ce mois-ci, aucune rumeur autour du rachat éventuel d'Apple. En revanche, pendant le salon E3 (reportage quelque part dans le magazine), une rumeur prétendait que Sega comptait prendre des parts dans la compagnie 3DO, rumeur démentie par les deux principaux intéressés, comme d'hab.

et moi

Micro Application édite – forcément, c'est un éditeur – un bouquin destiné aux débutants. Ça s'appelle "Mon PC et moi" et ça raconte l'incroyable histoire d'amour entre l'auteur et son PC.



LUXURE

Bill Clinton est un peu ennuyé par le Congrès américain, qui a pris les devants dans la lutte contre l'obscénité (à prendre au sens américain du terme, ils sont beaucoup plus prudes que nous) sur les réseaux internationaux. Il voudrait bien reprendre l'avantage, pour son image; la lutte contre la pornographie enfantine est extrêmement à la mode en ce moment (oui, je sais, c'est dur d'associer "pornographie enfantine" à "mode", mais c'est pas moi qui fait l'opinion publique américaine), et l'instance qui votera les premières lois bénéficiera d'un courant de sympathie qui pourrait peser lourd sur les prochaines élections. Un sénateur, James Exon, a proposé que toute personne envoyant, transmettant ou recevant des documents obscènes, lubriques, lascifs, grossiers ou indécents soit punie d'une amende allant jusqu'à 500.000 francs et d'une peine de prison de deux ans. Ça inclut tous les réseaux, tous les gens qui possèdent un serveur Internet, tous les responsables de banques de données, tous les directeurs d'université, etc. C'est fait exprès: Exon veut leur faire peur pour qu'ils fassent la police eux-mêmes. Bon nombre d'organisations se sont élevées contre le projet, qui restreint le droit à la liberté d'expression, établi par le premier amendement de la constitution américaine. Clinton, pour faire contrecoup, vient d'annoncer qu'il allait bientôt proposer une loi qui protègerait le monde de l'obscénité et de la pornographie enfantine, tout en conservant le premier amendement. En fait, on va dévoiler la fin du film, mais tant pis pour le suspense: il va proposer une loi qui interdit plein de trucs, qui va complètement à l'encontre du premier amendement, il va le bafouer, cet amendement, il va le traîner dans la boue, il va le nier purement et simplement, il va s'en torcher grave, mais comme il dira: "vous voyez? L'avantage de mon projet, c'est qu'il ne touche pas au premier amendement de la constitution", tout le monde sera content parce que les apparences seront sauvegardées. L'habit ne fait pas le moine, mais il fait quand même drôlement croire qu'on est un moine, quand on le porte.

redressement

Hayes, le fabricant de modems, qui avait déposé le bilan l'an dernier, va mieux. Ce qui prouve une fois encore que le dépôt de bilan n'est pas synonyme de faillite. Il a réussi à faire un chiffre d'affaires de 350 millions de francs le trimestre dernier. Il va pouvoir nous fabriquer des modems moins chers, alors?

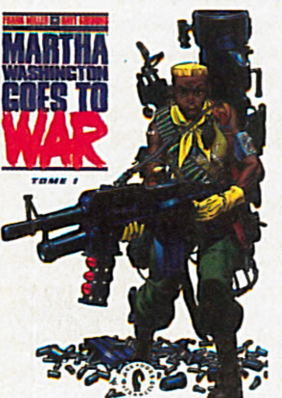
L'éditeur Ziff-Davies et la poste américaine viennent de signer avec Billou pour collaborer sur Microsoft Network.

LA GRIFFE ET LA DENT

Sanctuary Woods, l'éditeur à qui nous avions consacré un dossier il y a trois mois, annonce la sortie pour la fin de l'année du jeu «Lion» sur CD-Rom PC et Mac. Après «Wolf», c'est le deuxième titre de la série que Sanctuary a créé autour du thème des prédateurs. Dans la peau d'un lion, vous vivrez les différentes étapes de l'existence du roi des animaux. Moi, dès que je reçois le jeu, je revends mon image à Disney et je me fais les mumuches en or.

bande décidée

Dark Horse France sort ce mois-ci quatre nouvelles bandes dessinées : James Bond 007 (Moench/Gulacy), Alien Salvation-La rédemption (Mignola/Gibbons), Martha Washington Goes to War, Tome 1 (Miller/Gibbons) et Hellboy, Tome 2 (Mignola). Par ailleurs, le premier volet d'une série consacrée à Star Wars sortira en septembre prochain sous le titre l'Héritier de l'Empire, par Vatine et Blanchard.



LES JEUX NE SONT PAS FAITS

Sega voulait implanter un centre de jeu à Sydney, en Australie, composé de 750 machines de jeu. La mairie a refusé, car elle ne pouvait moralement pas accepter le principe d'un casino pour mineurs.

barreaux

Un Chinois a été arrêté aux USA pour avoir tenté d'y introduire près de 30000 faux hologrammes Microsoft, ces autocollants prouvant l'authenticité des CD ou disquettes vendues. Il risque jusqu'à 10 ans d'emprisonnement et deux millions de dollars d'amende.

Espace Temps

Activision sortira Pitfall Mayan Adventure pour "Windows-95-ou-96-le-temps-qu'on-débugge". Rappelons que ce jeu de David Crane fut un hit sur console Atari 2600... je vous parle de ça il y a plus de dix ans. On attend avec impatience un Nibbler ou un Asteroids.

BONNE NOUVELLE !

Véritable hit sur 3DO, le jeu «Return Fire» va être adapté sur PC à la fin de l'année par Time Warner Interactive, et plus tard sur Saturn et PlayStation. Alors ça, c'est LA bonne nouvelle du mois! En deux mots, c'est un jeu de stratégie et d'action, et à deux joueurs, c'est un vrai bonheur. Ah ben dites donc, ça fait du bien, entre deux joint-ventures et quelques millions de dollars.

bravo! faites ça ici!

Une banque chinoise vient de publier une liste de 90 phrases énervantes que ses employés n'ont désormais plus le droit de prononcer: "Ce n'est pas mon problème", "essayez un autre guichet", "vous attendez que j'ai fini de manger", etc. Si nécessaire, je peux personnellement fournir une liste des 214 phrases énervantes des guichetiers de la Poste, des 168 phrases irritantes des guichetiers des Télécoms et des 315 phrases à se taper la tête contre les murs de la sécu. Et il faudrait aussi interdire tout le code des impôts (environ 30.000 phrases), qui est une insulte à l'intelligence et à la dignité.

RasterOps a décidé de changer de nom et s'appellera désormais TrueVision. C'est le nom de la boîte que RasterOps avait racheté en 92. RasterOps restera cependant comme un nom de produit.

"JOUER AU BALLON" AVEC TOI ? DÉSOLÉ VIEUX, MAIS AVEC MON UNIVERS LUDIQUE TRÈS DÉVELOPPÉ, J'AI AUTRE CHOSE À FOUTRE QUE DE "JOUER AU BALLON" AVEC LE PREMIER VENU...

SMART VALLE

YACINE

Intel vient de faire un don d'un million de dollars à un projet nommé Smart Valley: il s'agit d'équiper entièrement les écoles de la Silicon Valley en ordinateurs, terminaux et tout le bataclan, afin de former une génération capable de se débrouiller mieux que les autres et d'être mieux intégrée dans le monde de demain. Plusieurs entreprises californiennes ont déjà contribué à ce projet, à hauteur de plus de 6 millions de dollars. Je suis alpha et je suis bien content d'être alpha.

Electronic Arts pense que les ventes de jeux CD représenteront d'ici mars 96 près de la moitié de ses revenus, alors qu'elles ne représentaient que 21% sur ces douze derniers mois. Soit quand même quelque chose comme 100 millions de dollars, un demi-milliard de francs, ou, pour nos vieux lecteurs, 50 milliards de centimes.

MICROSOFT, THE JUDGEMENT DAY

Les juges qui doivent déterminer si oui ou non Microsoft aurait une situation de monopole en rachetant Intuit, l'éditeur américain spécialisé dans les programmes financiers, se réuniront à partir du 24 juin; on prévoit un bon mois pour que tout le monde ait le temps d'exposer son point de vue. En comptant les reports et autres appels, la justice ne statuera probablement qu'en automne, à moins que Microsoft et le Département de Justice américain ne parviennent à un accord. C'est ce qu'on vous a narré par le menu il y a deux mois: Microsoft aimerait racheter Intuit afin de récupérer ses logiciels, ce qui le placerait dans une situation de quasi-monopole dans ce domaine. Pour se dédouaner, Microsoft propose de revendre son programme financier à lui, Money, à Novell, un concurrent potentiel. Or, Money est nettement inférieur aux programmes d'Intuit, et c'est bien pour ça que MS veut s'en débarrasser. Avec l'acquisition d'Intuit, Microsoft s'arroge environ 85% du marché des logiciels financiers. À partir de 80%, on est dans une situation de quasi-monopole; mais là où le bât blesse, c'est qu'avec Windows et MS-DOS, MS possède justement 85% du marché des systèmes d'exploitation. Si on remet en cause sa position dans le domaine des logiciels financiers, on doit le faire pour les systèmes d'exploitation. De plus, le fait qu'un "petit juge" (Stanley Sporkin) ait invalidé la proposition de règlement à l'amiable du département de la justice entraîne un glissement du problème sur un terrain purement juridique: Sporkin a-t-il ou non outrepassé ses fonctions? La réponse fera forcément l'objet d'un débat, qui retardera encore l'achat d'Intuit. Et pendant tout ce temps, MS va pâtir de l'image que va lui donner ce procès à rebondissement: le méchant qui essaie de racheter tout ce qui bouge, la boîte qui est brouillée avec la Justice, etc.

important et urgent

On signale la sortie de "Monsieur Malaussène", le quatrième et dernier tome de la saga de Daniel Pennac, chez Gallimard. Aussi indispensable que l'air qu'on respire. Pour ceux qui ont raté le début, il faut commencer par "Au bonheur des ogres", puis "La fée carabine", puis "La petite marchande de prose". Bonheur garanti. Message personnel à l'auteur: ça vous arracherait la gueule d'écrire huit fois plus vite? On s'ennuie entre deux volumes.



CHAISE ÉLECTRONIQUE

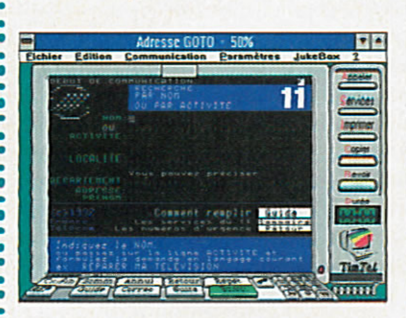
Si demain vous êtes condamné à mort — allez savoir —, pas de panique. Faites comme cet américain qui clame son innocence depuis 17 ans et dont les avocats ont créé un service Internet pour sensibiliser la population et pour faire signer une pétition réclamant sa grâce. S'il a reçu 20000 visiteurs en une semaine, rien n'est joué pour autant, puisqu'il n'a collecté que 200 signatures. Il en faudrait beaucoup plus pour attirer la clémence du gouverneur de l'Illinois. Ça rappelle un peu les jeux du cirque, où le public demandait ou refusait la mise à mort, non?

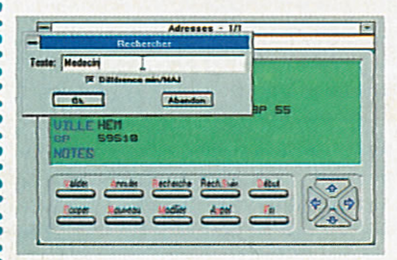
démenti

Michel Desangles tient à signaler que ce n'est pas lui qui a tué les millions de sardines mortes qui s'échouent en ce moment sur les côtes australiennes. Aquariophile, oui, génocideur, non.

MINITEL

La nouvelle version de TimTel, l'émulateur minitel de Goto fonctionnant sous Windows, vient de sortir. TimTel 2.4, qui est proposé aux possesseurs de l'ancienne version en "remise à jour", peut désormais accéder au kiosque (3601) et dispose d'un nouveau carnet d'adresses et de nouveaux drivers et protocoles, parmi d'autres nouveautés.





BOF...

Elite System France proposera, en juin, le Mile High Club. Ce CD-ROM PC regroupera Wing Commander, Wing Commander Academy, Mig 29, F14 Tomcat, Jet Fighter II, Atac, Megaforteress et Heroes of the 357th. Le tout est à 499 F, et ça fait une somme pour de vieux machins...

prems

Aux États-Unis, c'est IBM qui a déposé le plus de brevets en 1994: 1298 en tout, contre 1251 brevets pour le gouvernement américain, et environ mille pour Canon, Hitachi, General Electric, Mitsubishi et Toshiba.

bon score

Score Games, l'un des spécialistes du jeu neuf et d'occasion, ouvre une nouvelle boutique CD-Rom PC et Mac à Poitiers (86000), 12, rue Gaston-Hulin. Rappelons également que le magasin de Paris offre aux fanas un peu speedés la possibilité de recevoir leurs commandes en deux heures. Vous allez voir qu'il y en a qui vont trouver ça long !

À VOUS LES COMPILS

Bonnes et mauvaises nouvelles: le CD-Recordable va laisser sa place au CD-Erasable. Bonnes nouvelles, parce que 1) vous allez pouvoir enregistrer vos CD, 2) les plus grosses compagnies (Philips, Sony, 3M, IBM, etc) sont tombées d'accord sur un format standard, 3) les lecteurs-enregistreurs ne coûteront pas beaucoup plus cher que les lecteurs actuels, contrairement aux enregistreurs d'aujourd'hui, 4) on pourra écrire et réécrire sur ces nouveaux CD, ce qu'il est impossible de faire sur un CD-Recordable.
Mauvaises nouvelles, parce que 1) vous allez devoir remplacer votre lecteur CD-Rom, vous ne pourrez pas résister, 2) il va falloir attendre la mi-96, 3) les éditeurs vont encore en profiter pour augmenter les prix des jeux en raison du piratage rendu plus facile. Il est vrai que les prix ont baissé grâce au CD. C'est flagrant. À mort que c'est flagrant, hein?



Un Américain, qui avait écrit et diffusé sur Internet un guide touristique sexuel nommé "Célibataire en voyage", dans lequel il vantait les plaisirs terrestres de la Thaïlande, avec adresses et descriptions détaillées, vient de se voir déclarer indésirable par les autorités thaïlandaises, qui refusent désormais de lui octroyer de nouveaux visas.

planqué

L'écran de maître de jeu pour Star Wars 2e édition est disponible chez Descartes. Regroupant les tableaux principaux, il est accompagné d'un livret de 48 pages proposant synopsis, décors clef en main et intrigues. Par ailleurs, le manuel du franc-tireur ainsi que l'écran de maître de jeu destiné au jeu Mutant Chronicle est également disponible chez cet éditeur.

guide du routard

Nous vous rappelons que, dans la vraie vie, il vous est possible d'acheter l'ordinateur ou l'imprimante d'un copain sans que la Federal Trade Commission n'intervienne pour vérifier si vous n'allez pas être en situation de monopole.

REVIVAL

D'après Activision Zboing Zboing, il se serait vendu en un mois cent mille exemplaires de la compilation «Atari Action Pack», regroupant de vieux jeux relookés pour le PC. À propos, personne ne veut faire pareil avec le Commodore 64? Je donnerais n'importe quoi pour rejouer à Fort Apocalypse.

CRC ERROR

Après les bugs du Pentium, de Windows et de TurboTax, c'est au tour des dirigeants d'US Robotics, l'un des plus importants constructeurs de modems, de reconnaître que «certains» utilisateurs du modèle V34 peuvent rencontrer quelques problèmes. En général, quand vous communiquez avec un modem, si jamais il y a des parasites sur la ligne, le modem diminue sa vitesse de transmission et remonte dès que possible. Mais, d'après des utilisateurs se plaignant sur Internet (comp.dcom.modems), l'USR V34 ne remonterait pas et resterait ainsi plaqué à un débit anormal.

NETSPACE

L'espace Sega abrite depuis mi-avril un espace dédié aux réseaux et plus particulièrement à l'incontournable Internet. Équipé pour le moment de six postes (PC Targa avec modem Kortex 14 400 et logiciel Netscape), le Net Space proposera sur place un libre accès sur le Net pour 30 F la demi-heure. Espace Sega, 5, boulevard des Italiens, Paris IIe.

Wing Commander Armada va ressortir prochainement pour Windows. Ce Wing Commander orienté arcade permettra de jouer à six en réseau.

La commission des élections américaine vient d'autoriser l'appel de financement des campagnes électorales sur Internet. Qu'en pensent les américains? Les optimistes pensent que ça va permettre un meilleur épanouissement de la démocratie, les pessimistes craignent que ce ne soit une arme de plus pour les ennemis de la démocratie. Logique.

NOUVEAU

Dunod édite "Macintosh, première rencontre". Cet ouvrage de près de 200 pages, destiné a aider le néophyte à acquérir une "culture Mac" est divisé en cinq parties. La première, très généraliste, constitue vraiment le B.-A. BA. Ensuite, les choses deviennent plus sérieuses avec la découverte des alias, les différents types de fichiers, etc. Puis sont abordés l'utilisation des logiciels de base (saisie d'un texte, utilisation d'une feuille de calcul et autre création d'une base de données). Enfin, les deux dernières sections abordent, pour l'une, les logiciels les plus couramment rencontrés, et pour l'autre, la maintenance du matériel, du simple nettoyage à la récupération de fichiers. Présenté de façon claire et bien illustré, cet ouvrage de Loïc Fieux a le mérite d'être concis et efficace. Dunod, 138 F.



Les revenus de l'industrie électronique devraient dépasser 1000000000000 dollars en l'an 2000. Mille milliards, pour ceux qui ont la flemme de compter les zéros.

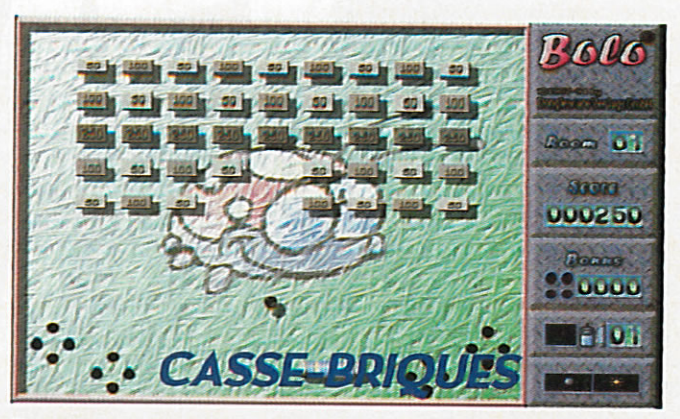
du pc à la console

Acclaim a acquis les droits pour porter le jeu Myst sur la console Saturn de Sega. Data East a obtenu de SSI les droits pour adapter Darksun sur Saturn et sur la PlayStation de Sony.

Anthony Martin, citoyen américain, vient de se voir attribuer le titre honorifique de Citoyen d'Honneur de Joystick, Invité Permanent à Boire des Coups, Ami Célèbre de la Rédaction, Autel de la Sympathie et de l'Admiration, et Chef Canard (c'est une distinction honorifique du bas-Bénin). Il vient en effet de monter un groupe de pression nommé «Comité pour lutter contre Microsoft», qui a proposé à la commission des affaires et de la concurrence une réforme des lois permettant à un acheteur de logiciel de recevoir gratuitement une mise-à-jour ou de se faire rembourser si le produit ne correspond pas exactement à ce qui est annoncé dans la publicité, ou s'il ne fonctionne pas correctement. Pour l'instant, le mouvement est cantonné aux USA, mais on ne manquera pas, oh non, de vous donner les coordonnées dès que ça s'étend.

ANAGRAM MAKER

Bill Gates vient de donner 10 millions de dollars à l'université de Washington, où sa mère (décédée l'an dernier) a travaillé ces vingt dernières années, à condition que l'université nomme l'un des bâtiments "Mary Gates Hall". Ce qu'il ne sait pas, Bill, c'est que "Mary Gates Hall", ça forme plein d'anagrammes: all gay hamster (hamster entièrement homosexuel), a ghastly realm (un royaume atroce), allergy asthma (asthme allergique), smell a gray hat (reniflez un chapeau gris), salty harem gal (piquante fille de harem), rally team shag (traduisez tout seul), et try a games hall (essayez une salle d'arcade). Qu'est-ce que c'est drôle, les programmes d'anagrammes. Tiens, avec "Bill Gates": libel tags (tags diffamants), legal bits (machins légaux), a best gill (la meilleure ouïe), et I get balls (il ne m'arrive que des conneries). Bon, j'arrête.



Dongleware, à qui l'on devait déjà le jeu Oxyd, a sorti Bolo sur CD-Rom pour PC. Ce casse-briques est vraiment superbe et dispose d'une particularité amusante : la raquette peut se déplacer en hauteur. Bref, la raquette se déplace comme un curseur de souris, et ça tombe plutôt bien puisque ça tourne sous Windows. Les écrans sont d'excellente qualité mais c'est un peu lent.

url le sang

http://www.mortal kombat.com/kombatbegins, c'est l'adresse du serveur Web consacré au film Mortal Kombat, l'adaptation du jeu.

url dans le vent

http://odon.com/ocean, c'est l'adresse du serveur Web d'Ocean, pour obtenir des astuces, des démos, des FAQs et tout le bazar.

IBM la poule mouillée qui se dégonfle, IBM le lâche, IBM le traître, IBM le révisionniste, IBM vient d'annoncer qu'il vendrait certains de ses ordinateurs avec une version pré-installée de Perlimpinpin 95. Que de la gueule.

Mike Maples, le vice-président de Microsoft, vient d'annoncer son départ à la retraite, à l'âge de 52 ans. Eh, Billou, t'as quel âge, déjà? Huit ans et demi? Ben c'est l'âge de la retraite, mon ptit gars! Tu verras, on t'a trouvé une maison sympa, avec des vieux comme toi: Steve Jobs, John Sculley... Allez, faut qu'on te vire ou quoi?

3dom2vl

3DO vient de dévoiler M2, une nouvelle architecture 64 bits basée sur le microprocesseur PowerPC 602, qui permettra aux futures consoles de traiter environ un million de polygones par seconde. Aucune date de commercialisation n'est encore annoncée, mais l'action de 3DO a grimpé de 9% après l'annonce.

ÇA JASE

Apple a présenté Copland, son prochain système d'exploitation dont la sortie est prévue mi-96 – beaucoup trop tard par rapport à Windows 95, disent certains –aux développeurs. Selon Apple, Copland sera aux systèmes d'exploitation traditionnels ce que le PowerPC a été aux microprocesseurs: une évolution majeure. Caractéristiques principales: plus rapide (réécrit entièrement pour le PowerPC), plus stable (ça veut dire: moins susceptible de planter quand il y a une erreur dans un programme), plus portable (ça veut dire: prenant en compte les compatibles Mac), plus facile à utiliser (meilleure aide, adaptation aux capacités de l'utilisateur), et plus interactif-multimédia (avec des routines graphiques, sonores, de communication, etc).



20 façons

ABANDONNEZ VOTRE CORPS
PÉNÉTREZ DANS VOTRE ESPRIT

MTV MUSIC TELEVISION

CLUB DEAD

De mourir...

Une seule façon



De survivre...

"...★★★★..."
CD-ROM TODAY Avril 95

"...Un grand titre pour MTV..."
CD-ROM NOW Mars 95

"...des graphismes superbes... une excellente intrigue...des dialogues de qualité.. des bruitages sensationnels..."
CD-ROM MAG Avril 95

Le fameux jeu d'arcade pour MAC primé à l'Apple Expo 94 est enfin disponible sur PC



PC CD-ROM

VIACOM
newmedia™

DISTRIBUÉPAR CIC VIDEO, 1 BIS RUE DU PETIT CLAMART, 78142 VÉLICY CÉDEX - TÉL: (1) 40.94.10.20 FAX: (1) 40.94.10.04

input me

Intel a vu ses bénéfices augmenter de 44% au premier trimestre, par rapport au même trimestre de l'année précédente, et ce, malgré le bug du Pentium (pour le remplacement duquel Intel a mis deux milliards et demi de francs de côté, en prévision des demandes d'échange, alors qu'en fait pratiquement personne ne demande la nouvelle version débuggée).

Nolan Bushnell, l'homme qui a fondé Atari, se lance dans une nouvelle entreprise: E2000 Interactive Family Center sera une immense salle d'arcade pleine de trucs virtuels, multimédia et interactifs, contenant aussi un restaurant (entre Atari et E2000, Bushnell a monté une chaîne de pizzas), située à Los Altos, en Californie. Principale nouveauté: les méga-réseaux (les méga-networks, comme on dit à la télé), qui permettent à des centaines de gens de jouer contre d'autres centaines de gens, tout en même temps et dans la même salle.

D'OÙ LE NOM

Micro Application édite "Gagnez de l'argent avec votre PC". Pour résumer, on y apprend que le PC étant un outil de travail, eh ben il suffit de travailler avec pour gagner de l'argent. Si vous voulez, je vous file un tuyau : faites un bouquin et proposez-le à Micro Application. Apparemment, ils ne sont pas trop regardants sur les sujets en ce moment. Mais si vous souhaitez gagner de l'argent en écrivant "Gagnez de l'argent avec votre PC", laissez tomber, le créneau est déjà pris, le bouquin coûte 142 F.



plus de nanas

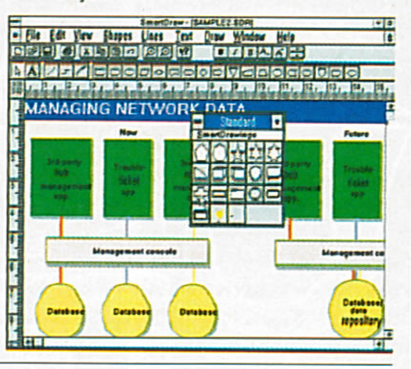
American Laser Games a créé un label Games For Her destiné aux joueuses et qui, outre un serveur online, éditera en fin d'année le jeu «McKenzie & Co» sur CD-Rom PC, Mac et sur 3DO. Un jeu qui sera distribué dans des réseaux autres que les boutiques de jeux que, vous l'avez sans doute remarqué, les jeunes filles sont peu nombreuses à fréquenter. Tant mieux, elles font rien qu'à pleurer et à cafter.

CECI N'EST PAS UNE PIPE

Microsoft, excédé du battage de la presse sur le "vaporware" (les produits qui sont annoncés longtemps avant leur sortie, parfois même avant même qu'ils ne soient écrits, afin d'empêcher les clients d'acheter un produit concurrent), vient de publier un communiqué sur la question, prétendant qu'il faut bien différencier le "vaporware" de la "pré-annonce". "Et nous, ce qu'on fait, c'est des pré-annonces", disent-ils, ce qu'ils définissent par la nécessité de créer un dialogue entre les clients potentiels et les développeurs avant la fin du produit, pour pouvoir l'améliorer le cas échéant et aider les clients à faire leur choix. Le fait que ce rôle soit normalement rempli par des bêta-testeurs, sans qu'il soit nécessaire de publier des pages de publicité dans le monde entier, ne les effleure apparemment pas. En fait, le vaporware est une des raisons qui ont poussé le juge Sporkin à rejeter l'accord entre le département de la justice et Microsoft sur la situation de monopole de ce dernier. Microsoft argue que les accusations de Sporkin sont fondées sur un seul cas, celui du QuickBasic sorti en 86, qui avait été annoncé juste après le TurboBasic de Borland pour le concurrencer, alors que Sporkin avait dit que c'était une pratique courante de Microsoft. Encore un mauvais coup pour l'image de marque, et encore une pression supplémentaire pour que Windows 95 (on est bien d'accord qu'il a été annoncé très longtemps avant sa sortie, celui-là?) sorte bien en août. Mais Billou est confiant sur ce sujet.

Smart

Dans la collection Shareware, Sybex commercialise Smartdraw, un utilitaire de dessin assez puissant. Si l'envie vous prend de vous lancer dans une carrière picturale, il vous en coûtera 99 F. On ne le dira jamais assez, "l'achat" d'un shareware à un distributeur commercial ne rapporte rien à l'auteur du shareware en question et ne vous dispense donc pas de lui verser une contribution. Seul intérêt de la chose – outre faire gagner de l'argent à Sybex – Smartdraw est livré avec un manuel en français.



UN NOUVEL AMIGA (BIENTÔT) (PEUT-ÊTRE)

Au terme de la mise aux enchères que nous vous annoncions le mois dernier, c'est bien Escom qui a racheté les restes de Commodore, mais pour 10 millions de dollars au lieu des 5 prévus. Escom est un distributeur et constructeur allemand, qui possède plus de 750 magasins en Europe et fabrique des PC qu'il vend sous sa propre marque. Il entend monter une filiale entièrement dédiée aux produits Commodore, ayant ses propres locaux à Heppenheim, en Allemagne, et une succursale aux Pays-Bas s'occupant de la vente eu Europe. Le but est de ressortir une version "pas chère" de l'A600, refabriquer des A1200 et A4000 et lancer plein d'autres projets: des interfaces de réalité virtuelle, des cartes sonores et vidéo, des interfaces télé et même un nouveau modèle d'Amiga à base de PowerPC. Selon Escom, les premiers Amiga "nouvelle manière" devraient être dans les magasins à partir d'août prochain. On leur souhaite bonne chance. Et bien du courage. Allez, les ptis gars, au boulot.

end prod

D'ici à la fin de l'année, afin de faciliter la diffusion du Pentium, Intel aura pratiquement cessé la production des processeurs 80486. Seuls quelques petits portables en seront encore équipés l'an prochain. Ça va porter un coup dur au marché de l'occasion: revendez vos vieux 486 avant qu'il ne soit trop tard.

la disquette qui paume les données plus vite que son ombre
Les records du mois: Matsushita, Compaq et 3M viennent de créer un lecteur de disquettes d'une capacité de 120 Mo qui sera commercialisé d'ici la fin de l'année. Ne vous réjouissez pas trop vite, ça ne marche pas avec les vieilles disquettes à 2 francs 70 qui traînent sur votre bureau; le prix des disquettes adéquates vous ferait frémir. Il peut cependant (le lecteur) (pas celui de Joystick, celui des disquettes) lire et écrire sur des disquettes normales, mais il s'en tient alors au 1,44 Mo classique.

YOUPI !

Les trois films Star Wars ressortiront à la rentrée en vidéo, en version améliorée. Il paraît que certaines scènes ont été modifiées et que des effets spéciaux ont été remis au goût du jour. En tous cas, on garde notre vieux Lord Casque Noir. Il n'est pas parfait, mais on y est habitué.

collab'

L'éditeur Activision Zboing Zboing et le géant Bill Gates de Microsoft se sont rencontrés dans un troquet, ils ont bu des coups, il pleuvait dehors alors ils ont eu le temps de parler et de se rendre compte qu'ils avaient peut-être des trucs à faire ensemble. Et puis il a cessé de pleuvoir et ils se sont quittés. Bill Gates n'a jamais rappelé Activision, et Zboing Zboing a perdu le numéro de Bill: «c'est paske j'avais mis l'numéro dans mon imper mouillé, alors ça a déteint, forcément».

L'éditeur Legend (Sorcerers Get All the Girls, Eric the Unready, etc.) sortira en septembre Mission Critical, un jeu d'aventure 3D se déroulant dans un environnement SF.

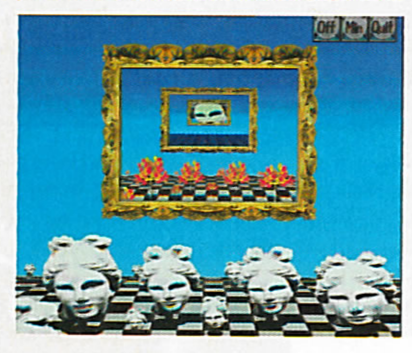
jeu de quilles

Le directeur du développement du Pentium, Vinod Dham, vient d'être débauché d'Intel par NexGen, un fabricant de processeurs. C'est d'ailleurs NexGen qui a sorti le premier compatible Pentium, le Nx586. Dham avait travaillé 16 ans chez Intel. Mais c'est la vie.

Le marché mondial des semiconducteurs a augmenté de près de 32% en 1994. On s'attend à du 40% cette année.



Les CD-Rom audio comprennent de 30 à 60 minutes de musique. C'est un peu du gâchis car il reste encore de la place, et généralement celle-ci ne sert à rien. Du coup, BMG Interactive Entertainment, le département multimédia du groupe BMG, sort les CD Mix Mode. Comme son nom l'indique, un CD de ce type mêle à la fois pistes sons classiques, comme tout CD audio qui se respecte, et multimédia car il peut être lu sur PC ou Mac. Et comme tout cela est très mode ! Du coup, on bénéficie d'informations supplémentaires, comme on en trouve (parfois) dans le livret interne, mais cette fois-ci, c'est à l'écran que ça se passe. Au menu, images, animations, renseignements sur l'artiste, paroles, etc. Plusieurs titres sont déjà sortis : Don't Play Track One (compilation de divers groupes), Interactive Herbie, Techno Trans Music Vol-1, GF4, the Residents' Gingerbread Man, Jump de David Bowie, etc. Vous me direz, il serait peut-être plus simple de remplir la place restante avec de la musique justement, mais figurez-vous que c'est plus cher que de remplir ça de multimédia, et puis mauvais esprit mis à part, c'est une excellente idée.





MON RÊVE DE QUAND J'ÉTAIS PETIT

Deux gamins de 11 et 12 ans sont allés faire un casse dans l'usine de caramels d'Isigny. Ils ont volé des bonbons, ce que chacun d'entre nous aurait fait. Malheureusement, au lieu de la jouer discrète pour pouvoir continuer à piquer des caramels sans se faire remarquer, ils ont cassé pour environ trois cent mille francs de matos divers. Ils se sont fait choper et seront bientôt déférés au parquet. C'est ce qui s'appelle tuer la poule aux caramels mous.



TÉLÉ POMME

Apple est bien décidée à se lancer dans la télé interactive. La firme californienne fournit son interface télé interactive pour un test de télé éducative qui va avoir lieu dans six états américains, et aussi pour des tests en Suède, en Belgique et en Grande-Bretagne. L'interface télé est basée sur le MacOS, l'interface des Macintosh. Parrallèlement, Apple propose un kit de développement qui permet de créer des services de vidéo à la demande, de télé-achat, etc. Son unique rival, pour l'instant, est Microsoft, qui tente aussi d'implanter ses serveurs vidéo et ses interfaces, mais qui n'a pas réussi à avoir autant de sites de test qu'Apple. Il s'est cependant associé à plus d'une dizaine de sociétés américaines, dont Time Warner, la poste US et Lightspan, un partenaire d'Apple.

Après Bullfrog qu'il avait acheté en début d'année, Electronic Arts vient de prendre une participation chez l'éditeur Novalogic (Comanche, Armored Fist).

À Thionville, le mois dernier, un type de 42 ans qui fétait son anniversaire a décidé de jouer à la roulette russe. Il a perdu. Où mène la passion du jeu, tout de même.

doom doom pis doom

Doom 2 sera disponible en juin sur Mac, et la version shareware de Doom sera diffusée un peu plus tard. PowerMac et 68040 indispensables, sans oublier les 8 Mo de Ram et les 17 Mo de disque dur, rien que ça! Consultez le dossier «Les jeux à la Doom» de CD Mieux Mieux joint au magazine.

miam burp

Nintendo vient d'acheter 25% des parts de Rare, l'équipe britannique à l'origine de Donkey Kong Country. C'est la première fois que le géant japonais investit dans le développement en Europe.

SEXISME

Selon une étude récente, la proportion d'hommes et de femmes sur Internet était jusqu'à il y a quelques mois de neuf hommes pour une femme. Aujourd'hui, cette proportion est remontée à deux hommes pour une femme, et elle est encore plus proche du 50-50 dans les écoles et les universités. Il faut tout de même prendre ces chiffres avec des pincettes, car il s'agit du taux d'abonnés, pas du temps d'utilisation réel.

CNN avoue que la retransmission quasi-constante du procès d'OJ Simpson lui a fait gagner 30% de revenus en plus ce dernier trimestre.



DELTAROM

24, Avenue du 8 Mai 1945 - 95842 Sarcelles Cédex
Tél. : (1) 34.19.72.03 - Fax : (1) 34.19.42.36
Vente uniquement par correspondance

PC CDROM : Culture, Découverte

ANIMALS SAN DIEGO ZOO	95 F
Aux Origines de l'Homme VF	349 F
CINEMANIA 1995	485 F
ENCARTA 95	490 F
LE LOUVRE VF	359 F
PETER GABRIEL EXPLORA	389 F
PRINCE INTERACTIVE	395 F
REDSHIFT	395 F
WOODSTOCK	295 F

PACK SIRIUS DE 10 CDROM

❑ 5 FOOT - 10PAK Vol. 1 . . . . 199 F
Le premier volume d'un accordéon de 10 CDROM contenant : King Quest V, Stellar 7, Man of the year, World fact book, Best of Media Clips, World Atlas, PC Karaoke Classics, CDROM of CDROMs, PC Animation Festival, Doom (épisode 1). Le tout déplié faisant 1m20 d'où le nom de 5 ft.

❑ 5 FOOT - 10 PAK Vol. 2. . . . . 199 F
Suite du vol. 1 en accordéon de 10 CDROM : Microsoft's Multimedia Jumpstart, Rock Rap'n Roll, Sherlock Holmes, Paramount Movie Select, PC Karaoke, Space Quest 4, Home Medical Advisor, Arts & Letters Warbirds, Fantasia's 2000 Fonts, Battle Chess Enhanced.

NOUVEAU

❑ 5 FOOT - 10PAK Vol. 3 . . . . 295 F
Accordéon de 10 CDROM : Beyond Planet Earth, Who Shot Johnny Rock, 1994 Sports Almanach, Hell Cab, PrinterMaster Gold, Photomorph & Conversion Artist, Microsoft Multimedia Mozart, National Parks of America, Sing Along Kids, Corridor 7.

❑ MEGAPAK 2 (11 CDROM) . . . . . . 295 F
Superbe collection de 11 CDROM : Microcosm, Jurassic Park, Psychotron, Shadowland, Spectre VR, Sleepwalker, Jutland, Return to Ringworld, Compuserve CD, BodyWorks Voyager, Awesome Adventure of Victor Vector et Yondo Cyberplas.

New Machine 6 PAK : 385 F

PACK de 6 CDROM de charme du célèbre éditeur New Machine :
INSATIABLE - BIKER BABES - LEGEND 4 - TASTE of EROTICA
DIGITAL DANCING - LEGEND OF PORN 2

Pour tout achat de 3 CDROM de Charme dans la liste ci-dessous, nous vous en offrons un parmi : Beach Girl - Crowberry La Traviata - Men's Club Obsessions - Sakura -Taboo. Composez et indiquez votre choix sur le bon de commande !

PC CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

PC CDROM Vidéos & Interactifs

101 Sex Positions (2 vol)	220 F/vol
ASIAN HEAT	225 F
BEST OF DIGITAL XTC	149 F
BEST OF VIVID	220 F
BLIND SPOT	112 F
BROTHER AND SISTER	259 F
BUSTING OUT	190 F
CAMP DOUBLE	149 F
DIGITAL SEDUCTION	159 F
DIRTY LAUNDRY	195 F
Emmanuelle And Friends	259 F
ENDANGERED	129 F
FRAT GIRL DOUBLE DD	159 F
GIRLS DOING GIRLS	112 F
GRADUATION FROM F.U.	149 F
GROUP THERAPY	149 F
HIDDEN OBSESSIONS	165 F
IMMORTAL DESIRES	112 F
INDISCRETION	149 F
INTIMATE JOURNEY	112 F
MAIN STREET U.S.A.	149 F
MARRIED WOMAN	129 F
MASK	148 F
MODEL WIFE	225 F
MYSTIQUE OF ORIENT	190 F
MYSTIQUE OF ORIENT 2	112 F
NEW LOVERS	148 F
NIGHT TRIPS (2 Vol.)	245 F/vol
NIGHT VISION	149 F
PARLOR GAMES	112 F
PUT IN GERE	225 F
RUBBER FANTASIES	245 F
SECRETS	175 F
SEX	112 F
SEXUAL OBSESSION	149 F
SINFULLY YOURS	149 F
SURFER GIRL	129 F
STEAMY WINDOWS	148 F
THE COVEN	148 F
THE FACE	149 F
THE SWAP TWO	148 F
VIRTUAL VIVID SAMPLER	35 F
WACS	195 F
WEEKEND AT ERNIES	149 F
WOMEN WHO LOVE MEN	179 F

PC CDROM Photos

ADULT PALATE 2	225 F
AMERICAN GIRLS (2vol)	225 F/vol
ANIMATED LUST	85 F
ASIAN PALATE	240 F
BEAUTIES BODACIOUS	165 F
BLONDE BOMBSHELLS	225 F
BODACIOUS BEAUTIES	270 F
CALIFORNIA BEAUTIES	270 F
CREME DE LA CREME	225 F
DYNASTIC FLOWERS	85 F
EXPOSE	175 F
GIRLS OF VIVID (2 vol)	140 F/vol
LA TRAVIATA	85 F
ONLY 20	85 F
SAKURA	85 F
SOUTHERN BEAUTIES	230 F
TEENAGE STREET SLUTS	145 F
WORLD'S BEST BUTTS	149 F

PC CDROM VIDEO

BEACH GIRL	85 F
CROWBERRY	85 F
MEN'S CLUB	85 F
OBSESSIONS	85 F
PINK LADIES	75 F
PRETTY BABY	75 F
SWEET SUMMER	75 F
TABOO	85 F

JEUX DE CHARME INTERACTIFS

CLUB CYBERLESQUE	285 F
DREAM MACHINE	295 F
NIGHT WATCH (I ou II)	225 F/vol
PRIVATE PRISON VF	285 F
SAM BOTTE VF	295 F
SEYMORE BUTTS	295 F
SPACE SIRENS	295 F
VIRTUAL VIXENS	225 F

Lecteurs CDROM, Cartes Sons

Lecteur CDROM SONY DV CDU 33 A	720 F
Lecteur PANASONIC DV CR 562 B	840 F
Lecteur CDROM MITSUMI 4xV	1 090 F
Lecteur CDROM PIONEER 4xV	1 490 F
SoundBlaster 16 Value	625 F
SoundBlaster 16 ASP (OEM)	890 F
SBlaster 16 MCD ASP + micro	1 050 F
SoundBlaster AWE 32 Value	1 290 F
Carte KORG Wave	820 F

ENCEINTES

MLi168 2x3,5W	125 F
MLi691 2x4W	175 F
SW 30 2x25W	225 F
SW 10 2x80W	390 F

JEUX PC CDROM

7TH GUEST	89 F
ACES OVER PACIFIC	230 F
AEGIS GUARDIAN	245 F
ATARI 2600 ACTION PACK	189 F
BIOFORGE VF	299 F
COMMANCHE	295 F
CORRIDOR 7	175 F
CREATURE SHOCK VF	279 F
CRITICAL PATH	95 F
CYBERIA	249 F
CYCLEMANIA	249 F
DARK FORCES	285 F
DAY of TENTACLE VF	249 F
DESCENT	229 F
DISCWORLD VF	329 F
DOOM II	295 F
DRAGON'S LAIR (MPEG)	345 F
DRAGON LORE VF	299 F
ECSTATICA NF	275 F
FLIGHT UNLIMITED	345 F
FULL THROTTLE	299 F
GUNSHIP 2000	99 F
HELL NF	375 F
INCA 2	99 F
INDY 4	175 F
INDY CAR RACING	160 F
IRON HELIX	99 F
KING QUEST 7 VF	325 F
King Quest Anthology	295 F
KYRANDIA 2 (Hand of Fate)	344 F
KYRANDIA 3 VF	229 F
LANDS OF LORE VF	280 F
LARRY COLLECTION	295 F
LBA VF	335 F
LODE RUNNER	195 F
LOST EDEN VF	245 F
MAD DOG MACCREE	145 F
MAD DOG MACCREE 2	195 F
MAGIC CARPET VF	259 F
MEGARACE	95 F
MORTAL KOMBAT II NF	249 F
MS GOLF	225 F
MYST NF	329 F
NASCAR RACING	175 F
NBA LIVE 95	295 F
NHL HOCKEY 95	295 F
NOVASTORM NF	259 F
OUTPOST	99 F
PATRICIAN NF	99 F
POLICE QUEST 4	99 F
PGA TOUR GOLF 486	325 F
PINBALL DREAM Deluxe	239 F
REBEL ASSAULT	195 F
REBEL ASSAULT VF	245 F
RISE OF THE ROBOTS	160 F
SAM & MAX VF	299 F
SECRET Weapons Luftwaffe	75 F
Star Trek 25th Anniversary	195 F
STAR WAR CHESS	112 F
STRIKE COMMANDER	195 F
SUPER KARTS NF	295 F
SYSTEM SHOCK VF	259 F
T.F.X.	230 F
Under KILLING MOON VO	295 F
Under KILLING MOON VF	369 F
US NAVY FIGHTERS NF	325 F
US NAVY FIGHTERS VF	375 F
VOYEUR	295 F
WARCRAFT	324 F
Wing Ccommander III	329 F
Wing Commander III VF	439 F
Who Shot JOHNNY ROCK	175 F

VF : Jeu en Français + notice Français/originale - NF : Notice Français

Commandez aussi par Minitel : 3615 DELTAROM

JS

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
24, Avenue du 8 Mai 1945 - 95842 Sarcelles Cédex
Tél : (1) 34.19.72.03 - Fax : (1) 34.19.42.36

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....
❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° ____|____|____|____
Date expiration CB __ /__ ❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)
SIGNATURE

Référence	Prix
Port	
Total	

Les envois sont effectués en Colissimo ou Distingo.
Forfait Port : 32 F pour les CD - 60 F pour le matériel.
CEE et DOM-TOM : 60 F pour 5 CD + 20 F pour chaque 2 CD.
Matériel : nous consulter.

LE SAVIEZ-VOUS? MOULINEX S'APPELLE EN FAIT «ÉDOUARD MOULMOUL».

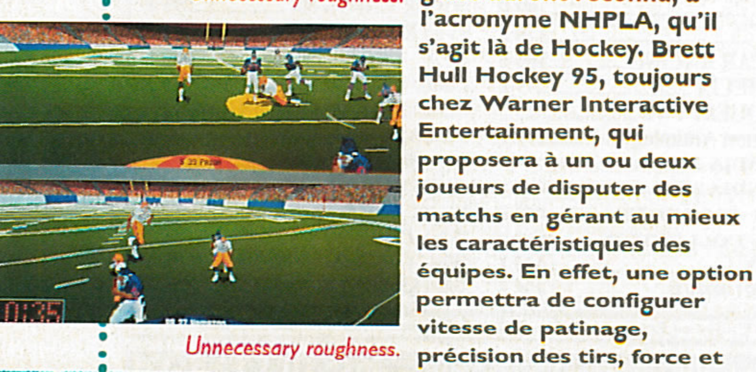
PRENDS ÇA !

Quitte à être violent dans un stade, autant l'être sur le terrain, non ? Unnecessary Roughness 95, de Warner Interactive Entertainment, permettra aux passionnés de football américain de jouer aux durs en 3D, sur CD-Rom PC et disquettes PC. Incluant les nouvelles règles de la NFL, Unnecessary Roughness 95 prendra en compte les statistiques réelles de trente divisions. Un ou deux joueurs pourront se mesurer à 28 ligues professionnelles, et une option devrait même permettre d'aller au SuperBowl par un système de permutation des joueurs. Après la NFL, place à la NHPLA, toujours sur CD-Rom PC, CQFD. Excusez-moi S.V.P. Les amateurs de glace auront reconnu, à l'acronyme NHPLA, qu'il s'agit là de Hockey. Brett Hull Hockey 95, toujours chez Warner Interactive Entertainment, qui proposera à un ou deux joueurs de disputer des matchs en gérant au mieux les caractéristiques des équipes. En effet, une option permettra de configurer vitesse de patinage, précision des tirs, force et agressivité.

Enfin, dans un autre genre mais toujours très américain, Hardball 4 s'adressera aux fanas de base-ball sur micro. Il faut dire qu'en France, le sport ne se pratique guère (là normalement, je m'expose à recevoir du courrier me prouvant le contraire, avec adresses de clubs à l'appui. Je veux juste dire que ça se pratique moins que d'autres sports). Au programme, 28 stades, 75 divisions, des séquences réelles digitalisées et deux perspectives, depuis le lanceur ou le batteur. Bien entendu, c'est le même éditeur que les deux autres et c'est prévu sur CD-Rom PC et disquettes PC.



NHLHPANHPL Hockey.


Unnecessary roughness.


Unnecessary roughness.


Hard Ball 4.

Hard Ball 4.

gandhi faut y aller

D'après Microsoft, il se vendra 300 000 PC cette année en Inde, ce qui en fera le 10ème marché dans le monde. Et à votre avis, pourquoi Microsoft s'amuse à faire de telles études? Parce que Billou veut y passer ses vacances, peut-être?

BULL, DE PARIS

La compagnie Bull (c'est quand même incroyable, qu'on parle tout le temps d'IBM et Apple et patin couffin, alors qu'on a un bon grand gros constructeur français qui fait des machines à tour de bras, non? En fait, pour être franc, on n'est même pas sûr que ce soient des ordinateurs, qu'ils fabriquent. On n'est même pas sûr qu'ils existent) est passée dans sa première phase de privatisation, avec la vente de 10% d'actions à Motorola et 17% à NEC (alors, s'ils n'existent pas, pourquoi NEC et Motorola ont acheté des actions? Se sont-ils laissé prendre par un mirage, eux aussi? Bon sang, le mystère s'épaissit...).

gosses king-nappÉs

Après Donkey Kong Country, l'un des plus gros succès de ce qui est hélas devenu l'industrie des jeux vidéo, Nintendo projette de commercialiser la suite, Diddy's Kong Quest, à Noël prochain.

Les bénéfices d'Apple au premier trimestre ont quadruplé par rapport à l'an dernier. 400 millions de francs.

SIMULATION

CH Product annonce, pour cet été, la manette Virtual Pilot Pro. Destiné aux fanas de simulation de vol, le VP Pro disposera de boutons programmables et de commandes de gaz, ailerons et autres trim. Pour le moment, seul le Macintosh bénéficiera de cette merveille.

Microsoft prépare une compilation de vieux jeux pour Windows 95: Return of Arcade contiendra des versions qu'on nous promet «identiques à la version arcade» de Galaxian, Pac-Man, Dig Dug et Pole Position. Ça sera disponible cet automne. Si W95 est dispo d'ici-là, du moins.

que nil

Une boîte allemande réunissait depuis des années des informations très privées (relevés de banque, casier judiciaire, informations de santé...) sur des tas de gens. 8 millions d'Allemands ont été ainsi fichés, et la boîte revendait ces infos à des compagnies d'assurance ou des sociétés de vente par correspondance. Comme c'est tout aussi interdit là-bas qu'ici, une quarantaine de personnes ont été mises en examen. Il a fallu six ans pour que les autorités allemandes s'en inquiètent. La police a saisi les disques durs, et qu'est-ce que j'en fais, chef? Je les jette? Avec ce qu'il y a dessus, ça serait trop dommage.

ROULEMENTS HABILES

Décidément, rien n'arrête la frénésie d'exploitation commerciale de jeux de flippers de 21st Century. Chaque mois, une nouvelle compilation de tables déjà parues vient enrichir la collection... et le porte-monnaie de 21st ! Ce mois-ci, c'est Pinball Special Editions qui arrive sur les étals de nos revendeurs. Cette (nouvelle ?) compilation regroupe en fait Pinball Dreams et Pinball Fantasies en trois disquettes. Comme toujours, ces tables sont d'excellente qualité et représentent une bonne affaire si vous ne possédez pas déjà l'un de ces deux logiciels. Je vous quitte à présent en vous donnant rendez-vous le mois prochain pour le quatrième volet de notre nouvelle rubrique "La compil 21st du mois".

Colonization sur Mac ne sortira pas avant Noël. Sim Meier = gros lâcheur! Et CivNet, hein, tu vas te décider à le sortir sur Mac, oui, fumier?!

viiiiiiite!

La Poste vient de livrer à une habitante de Salles de Castillon, dans la Gironde, une lettre datée de 1976. Aucune explication, si ce n'est qu'il y a eu "un léger retard". Bougez avec la Poste, à la vitesse d'un escargot fatigué pris dans la superglu.

Le projet de réseau de la Poste s'appelle PINGRE (Projet d'INterconnection et de Gestion de REseaux). Les ingénieurs n'ont pas eu le budget prévu et se sont vengés, peut-être?

Alors comme ça, vous avez eu du changement en France ? Et ben chez nous aussi ! Le CES de Chicago ne s'est pas déroulé à Chicago comme d'habitude mais à Los Angeles et ça ne s'appelle plus le CES mais l'E3... Ici aussi c'est l'alternance...



UN REPORTAGE DE

seb

À LOS ANGELES

Cette fois, le salon du jeu vidéo du milieu de l'année s'est déroulé à Los Angeles, en Californie. C'est aussi la première fois qu'une exposition de cette envergure est consacrée uniquement aux jeux vidéo. D'habitude, l'événement est couplé avec une vaste exposition hi-tech et électronique, avec les constructeurs d'auto-radios, de hi-fi, de télés et compagnie. À l'Electronic Entertainment Expo de Los Angeles (entre nous, on l'appelait E3, parce qu'on n'est rien que des fainéants), il n'y avait que du jeu, rien d'autre. Le plus grand salon de ce type jamais organisé. Nos copains les jeux sur ordinateurs et sur consoles sont définitivement rentrés dans la cour des grands, c'est l'âge adulte, celui qui fait apparaître des tas de costards-cravates qui ne parlent que de millions et de parts de marché. Ce salon était très attendu, toutes les rumeurs annonçaient de grands événements, de nouvelles machines et des tas de nouveaux jeux d'enfer. Nous n'avons pas été déçus, et comparé au dernier CES de Las vegas, l'E3 était une véritable réussite.

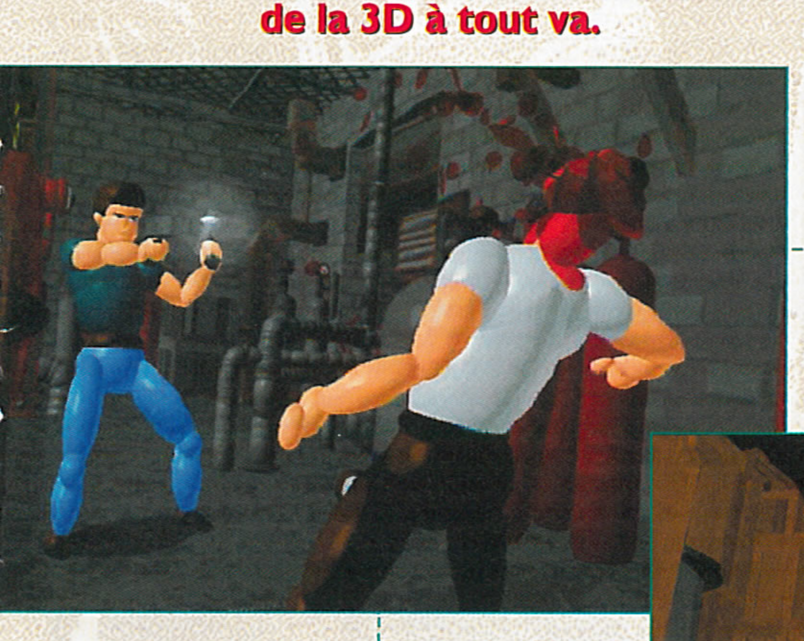
Brièvement, sachez que Sony a officiellement présenté sa PlayStation, Sega sa Saturn et que Nintendo a repoussé la sortie de l'Ultra 64 au mois d'avril prochain (alors qu'on l'attendait plus ou moins sur le salon). Je vous invite à faire un tour du côté de notre confrère Joypad pour en savoir plus. Ça c'était pour les consoles, et ce n'est pas si hors sujet que ça, je sais bien que Joystick est un canard de jeux micros les gars ; avec ces nouvelles machines, les deux mondes semblent être appelés à se mélanger de plus en plus, chacun piquant dans les thèmes de l'autre, et tous les gros étant annoncés en même temps pour les deux mondes. 3DO a profité du salon pour annoncer la sortie prochaine de la M2, son nouveau bébé, justement étudié pour lutter contre les nouvelles consoles. Philips était présent avec le CDI, mais le stand sentait méchamment le sapin : une seule nouveauté, et rien de bien excitant. Comme le faisait finement remarquer Moulinex dans le dernier numéro de Joystick, le CD-Rom s'est finalement installé en douceur. Inutile de dire qu'il n'y avait que du CD sur le salon, que ce soit sur PC ou sur Mac. Dans les pages qui suivent, nous vous présentons les principales nouveautés qui verront le jour dans les mois prochains. Nous reviendrons bien sûr plus en détails sur les gros morceaux dans les prochains numéros de Joystick, ce dossier n'est là que pour vous mettre en appétit, pour vous faire baver un peu.



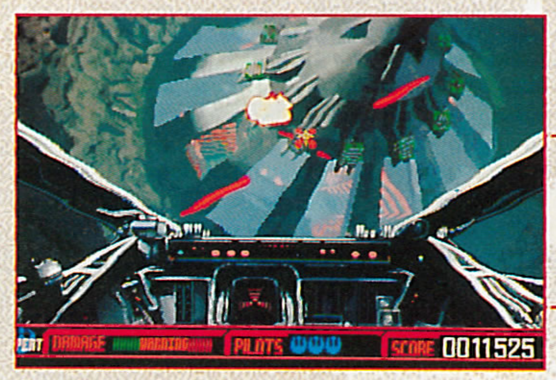
arcade action

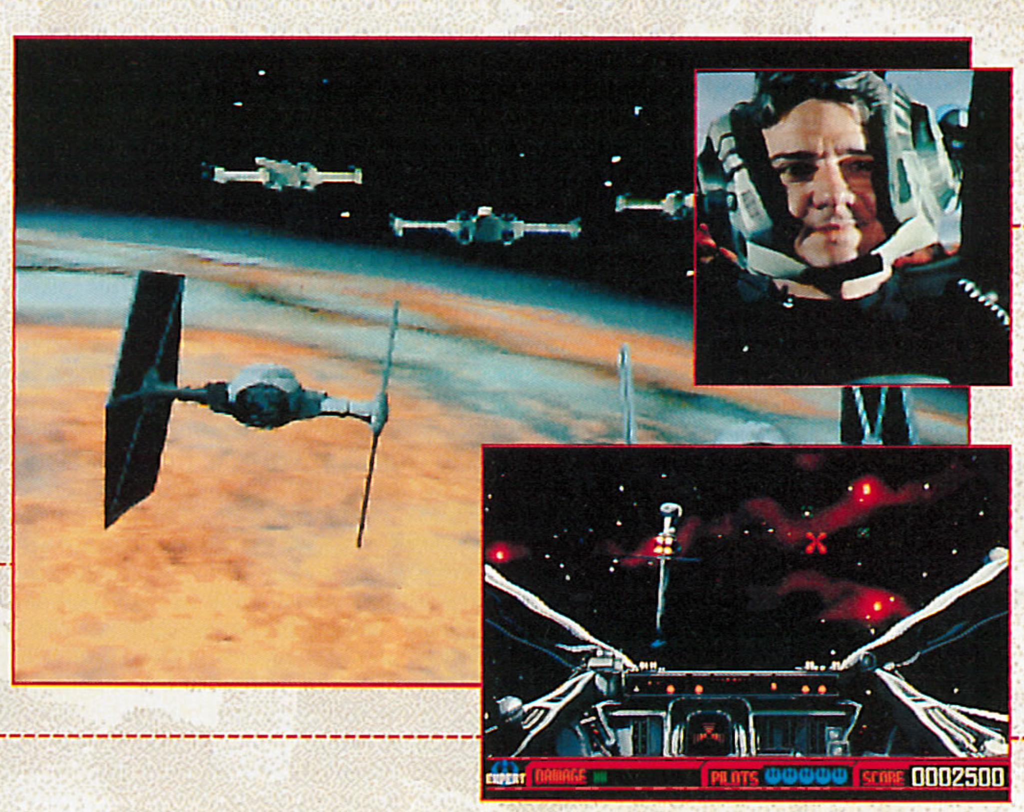
Les jeux d'arcade ont l'avenir devant eux, cette catégorie était largement la plus représentée sur le salon. À noter que les jeux de plates-formes se font de plus en plus rares, une page a définitivement été tournée, au profit de la 3D à tout va.

Commençons avec le jeu qui m'a le plus impressionné, parmi les centaines de softs présentés à l'E3 de Los Angeles. Le titre est provisoire, **Urban Decay**, le jeu ne sortira pas avant un an, mais l'attente en vaudra sûrement la bonne grosse chandelle. Vous vous souvenez d'Ecstactica ? Le genre de jeu qu'on a du mal à oublier, non ? Eh bien, Urban Decay est développé par la même talentueuse équipe, pour Psygnosis, et utilise le même moteur 3D qui nous avait tant épaté. Pour situer le soft, disons qu'Urban Decay est au jeu vidéo ce que John Woo est au cinéma. Vous dirigez un personnage dans une ville assez pourrie, genre rues sombres comme dans «Starsky et Hutch», heureusement il est armé de deux flingues, un dans chaque main. Le reste n'est que violence et litres d'hémoglobine versés sur le sol. Tirez sur vos ennemis qui s'écroulent lentement au sol. Continuez à les trouer quand ils sont bien étalés, et regardez leurs soubresauts. Nom de Dieu, c'est le jeu dont je rêve depuis toujours ! L'éclate totale, beau à mourir en plus. Et tellement drôle ! Vos ennemis se tiennent la gorge à deux mains, essayant d'empêcher tout leur sang de jaillir de leurs artères. Ce n'est pas pour vous apitoyer, mais vous les achevez négligement en tirant largement, flingue après flingue. Pour PC CD-Rom, le jeu ultime, le genre de titre qui me ferait acheter n'importe quelle machine.



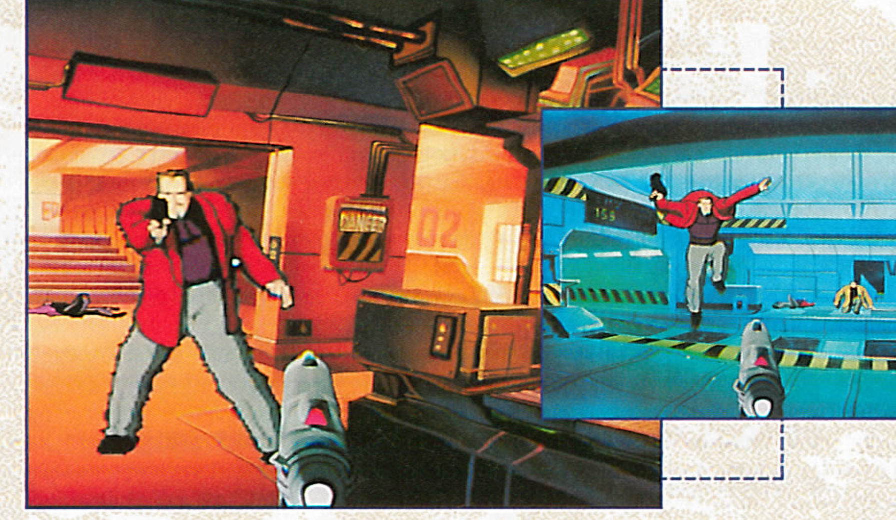
Rebel Assault, de Lucas Arts, s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires. On comprendra aisément la motivation de l'éditeur pour réaliser une suite à ce succès. **Rebel Assault II** est en cours de développement, nous en avons vu une pré-version au salon, le jeu devrait sortir à la fin de cette année. Le principe reste le même, de l'arcade pure pour PC CD-Rom, mais cette fois de nombreuses séquences jouées par des acteurs viendront entrecouper vos combats contre l'Empire. Vous allez entrer à nouveau dans la peau de Rookie One, mais cette fois l'histoire est totalement originale, contrairement au premier épisode qui était basé sur les films de George Lucas. Comme dans le premier, l'action du jeu est variée, alternant combats dans l'espace et bastons à pied où vous voyez votre personnage évoluer à l'écran. Vous piloterez de nombreux vaisseaux différents, une moto volante et même le Falcon Millenium. Une des nouveautés les plus chaudes du salon, tant le premier épisode a fait de fans sur toute la planète.



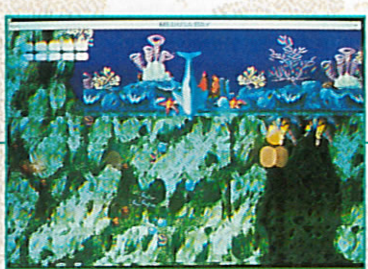


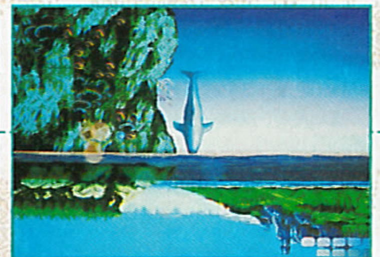
arcade action

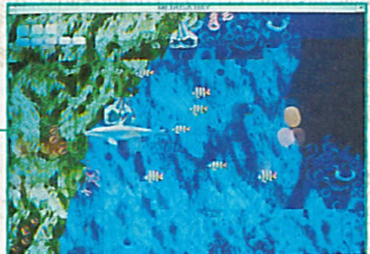
Hop, un autre jeu Lucas Arts, **Calia 2095**, pour PC CD-Rom. Bon, le titre est assez minable, je vous l'accorde, on dirait un vieux soft 8 bits du début des années 80, mais c'est du Lucas Arts, on peut avoir confiance. Le scénario nous balance en Californie, 50 ans après un terrible tremblement de terre. Une partie de la région s'est désolidarisée du reste du continent, formant une vaste île maintenant devenue prospère. Le joueur incarne un détective, une sorte de héros qui n'hésite pas à sortir son flingue pour résoudre les problèmes. Et des embrouilles, il y en a tout plein justement, avec des histoires de corruption et de lettres anonymes.











Vous le connaissez forcément, après le plombier moustachu, Sonic le hérisson bleu est sans aucun doute l'un des personnages les plus populaires du monde du jeu vidéo. Sega a ouvert une section multimédia, et se consacre maintenant au PC CD-Rom. Deux titres ont déjà été présentés sur le salon : **Sonic CD et Ecco the Dolphin**. Un mouvement du géant nippon que personne n'aurait cru possible il y a seulement un an. Une autre preuve que la frontière entre consoles et micros va devenir de plus en plus floue : ces deux jeux sortiront à la fin de l'année et tourneront sur des PC équipés au minimum de Pentium 75 MHz. Gourmand le hérisson, dites-moi !





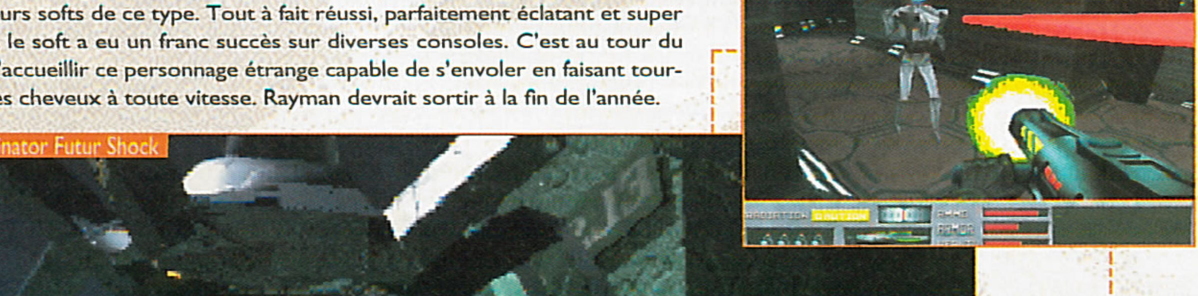


Je vous disais que les jeux de plates-formes se faisaient de plus en plus rares, ils en restent encore quelques-uns, et heureusement ils font honneur au genre. **Rayman** d'Ubi Soft, par exemple, est certainement l'un des meilleurs softs de ce type. Tout à fait réussi, parfaitement éclatant et super drôle, le soft a eu un franc succès sur diverses consoles. C'est au tour du CD d'accueillir ce personnage étrange capable de s'envoler en faisant tourner ses cheveux à toute vitesse. Rayman devrait sortir à la fin de l'année.

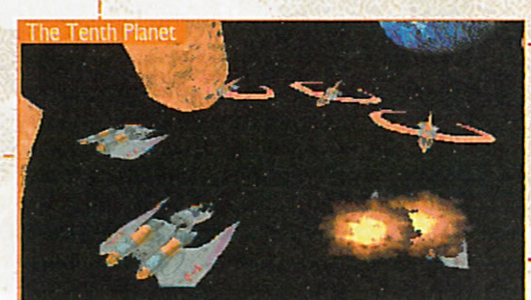
Terminator Futur Shock

Bethesda Softworks présentait plusieurs titres pour PC CD-Rom sur le salon, **The Terminator Future Shock, The Tenth Planet,** et la suite de **Elder Scrolls : Dagger Fall.**

Trois titres apparemment excellents, avec une mission pour Tenth Planet, un jeu de combat dans l'espace superbement fluide et aux graphismes 3D impressionnants.



Terminator Futur Shock

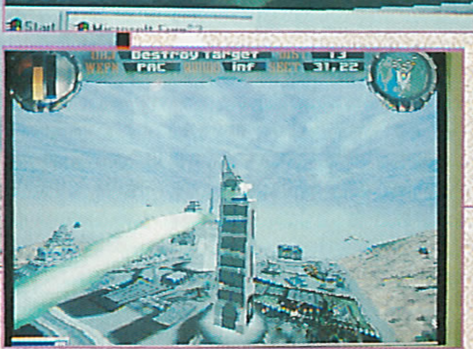


The Tenth Planet

Décidément, tous les gros morceaux de l'industrie se mettent à faire des jeux pour PC CD-Rom. Microsoft entre dans la danse, avec **Fury3**, un jeu de combat futuriste entièrement en 3D et bourré de textures mappées. Le jeu tournera sur les toutes dernières versions de Windows, ainsi que sur Windows 95 qui sortira cet été. Une préversion de ce dernier était d'ailleurs présentée sur le salon.





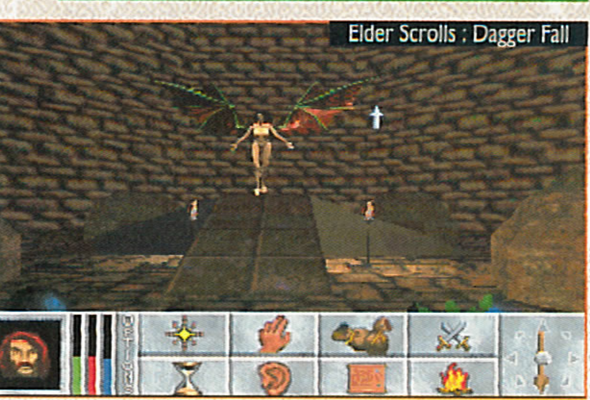




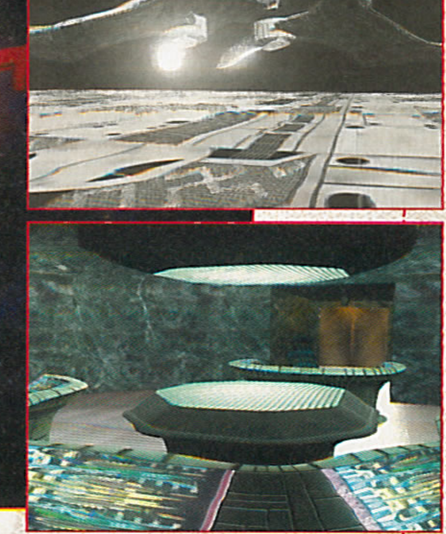
Vous vous souvenez de Cool Spot, le personnage tout rond, tout plat ? Il est de retour, avec ses lunettes de soleil, et cette fois il va traverser tous les univers du cinéma dans **Spot Goes to Hollywood**. Ce jeu de plates-formes Virgin se veut d'une nouvelle génération, avec les graphismes des personnages dessinés et calculés avec des outils 3D puissants. Sortie prévue à la fin de l'année sur consoles, peu après sur PC CD-Rom.





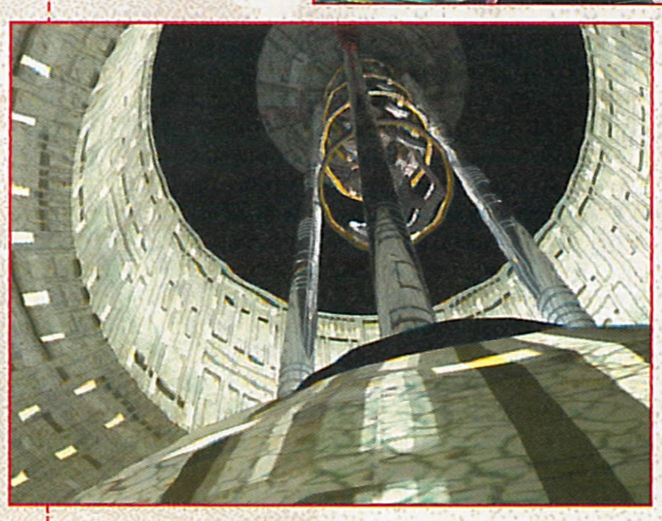

Elder Scrolls : Dagger Fall



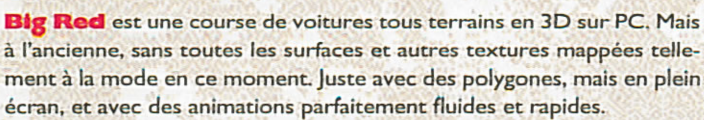


Toujours chez Virgin, mais nettement moins joyeux, **Alien Alliance** sur PC CD-Rom et Mac, un jeu de combat spatial où vous tenterez de résoudre les problèmes des nombreuses disparitions de vaisseaux terriens. Le jeu devrait sortir sur PC à la fin de l'année, et un peu plus tard sur Mac.

Nous n'avons que peu d'infos sur ce jeu Domark, qui ne sortira pas avant le début de l'année prochaine.

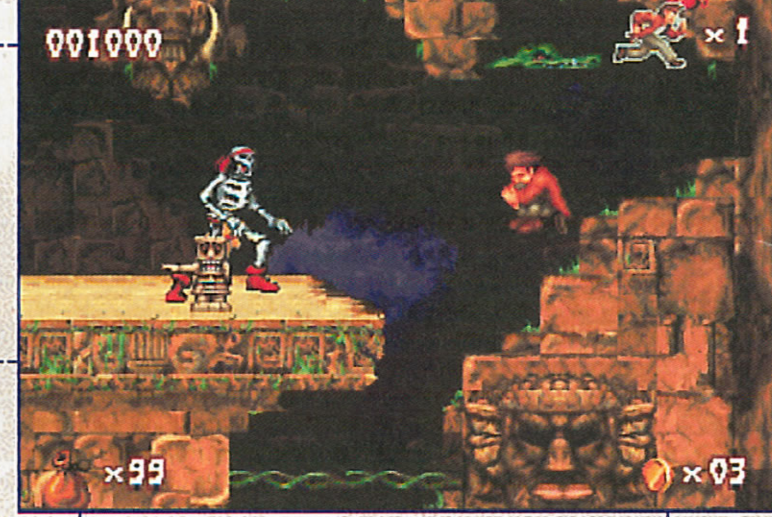






Big Red est une course de voitures tous terrains en 3D sur PC. Mais à l'ancienne, sans toutes les surfaces et autres textures mappées tellement à la mode en ce moment. Juste avec des polygones, mais en plein écran, et avec des animations parfaitement fluides et rapides.

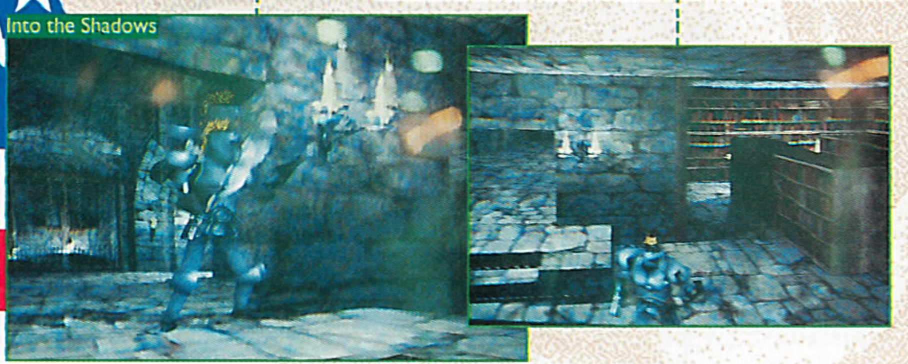







Hight Octane


4X Frenzy

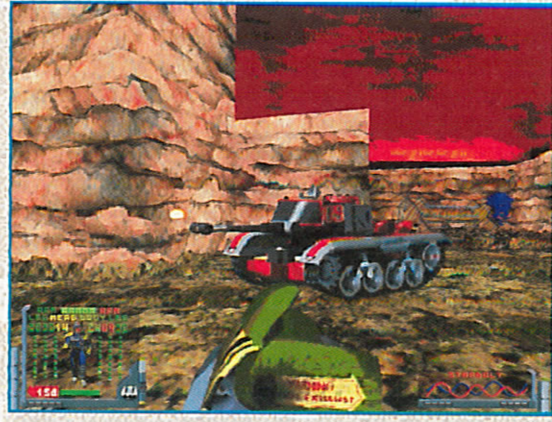

Into the Shadows

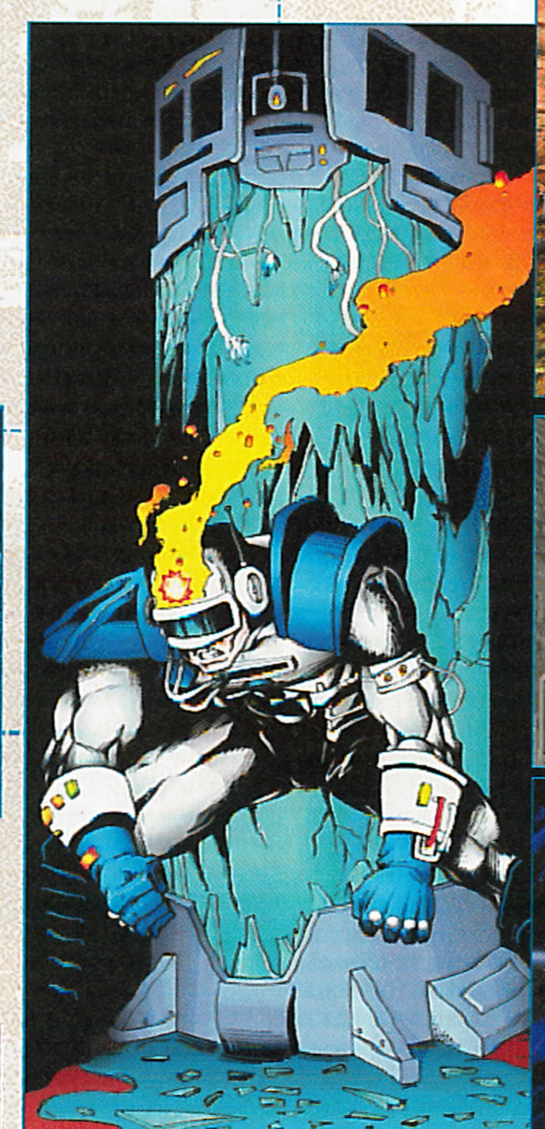
Si vous avez eu une console Atari VCS 2600, vous vous souvenez sûrement de Pitfall. Le héros du jeu n'a pas vieilli, il a toujours son look à la Indiana Jones, et il reprend du service dans : **Pitfall The Mayan Adventure**. En regardant les photos d'écran, vous pouvez constater que ce jeu de plates-formes d'Activision est très beau. Mais vous ne pouvez voir la qualité des animations des personnages, absolument géniales. Le jeu sortira en même temps que Windows 95, programme qui sera obligatoire pour le faire tourner. Apparemment le meilleur jeu de plates-formes sur PC jamais sorti.

Allons faire un petit tour du côté de notre copine la grenouille Bullfrog avec **High Octane**, un jeu de course futuriste se déroulant au XXIe siècle qui permettra des compétitions de 12 joueurs en réseau. Sur PC CD-Rom. Dément ! Chez Scavenger, on prépare Noël dans la joie et le bonheur, avec deux jeux prévus pour PC qui sortiront avant la fin de l'année : **4X Frenzy**, un jeu de course alliant textures mappées et ombres calculées en temps réel ; et **Into the**

Shadows, un superbe jeu en 3D également, à l'ambiance sombre et inquiétante. Nous n'avons récupéré qu'une photo de ce dernier soft. Promis craché, le mois prochain vous aurez une belle grosse preview sur chacun de ces deux jeux.

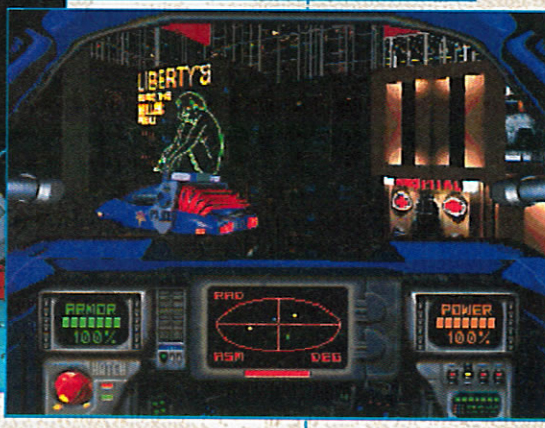
CyberMage : Darklight Awakening, l'un des prochains jeux d'Origin, est un mélange de jeu en 3D à la Doom, avec tout ce que cela implique de tire dans le tas et de massacre de tout le monde ; et de BD aussi avec des dessins, des cases qui s'empilent sur votre écran pour montrer l'évolution de l'histoire. Sortie prévue en fin d'année.







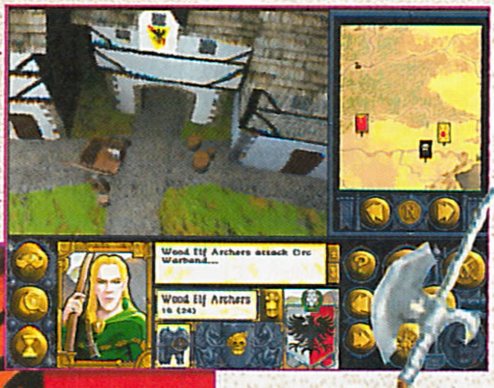




Mindscape a signé un accord avec Games Workshop, le fabricant de jeux et de figurines. **Warhammer 40,000 Dark Crusaders** sera le premier jeu PC issu de cette collaboration, un mélange d'action et de stratégie dans le monde futuriste inventé par Games Workshop.







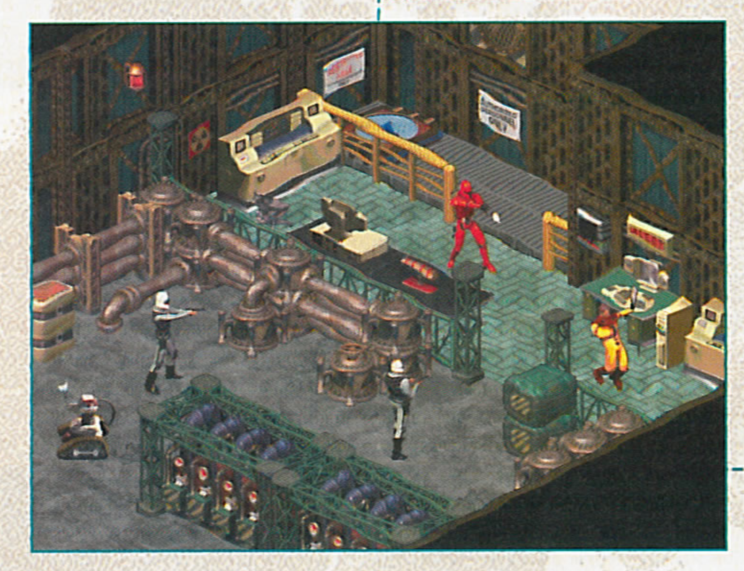




arcade action

Crusader : No Remorse est un jeu d'arcade-action en 3D isométrique de chez Origin où vous dirigez un soldat super armé qui passe de l'oppression à la défense des opprimés en un superbe mouvement de «je retourne ma veste». La sortie de ce jeu est prévu pour la fin de l'année sur PC CD-Rom.







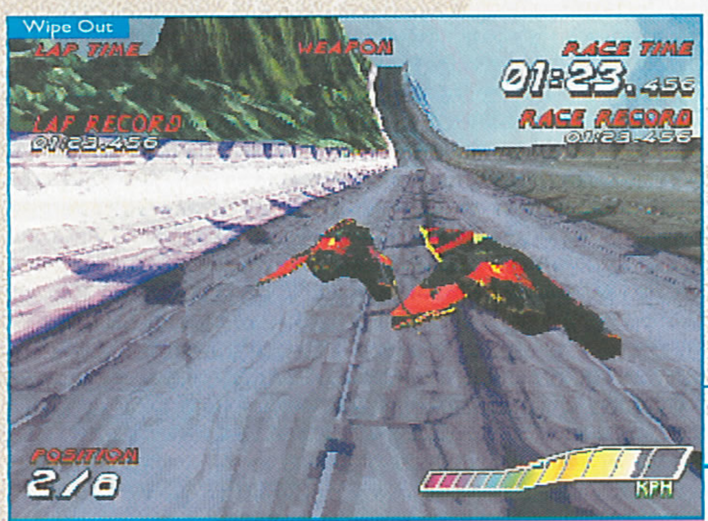


Dans **Azrael Tear**, vous ne serez pas à la recherche d'un quelconque trésor, mais carrément sur les traces du Saint Graal. Ces jeux sortiront à la fin de l'année sur PC CD-Rom. Nous avons commencé avec Psygnosis, terminons en beauté avec ce même éditeur qui nous réserve vraiment beaucoup de beaux jeux pour la fin de l'année :

WipeOut, une course futuriste dans des décors en 3D mappée ; **Krazy Ivan**, un soft de combat mettant en scène d'énormesrobots et des vaisseaux futuristes; **G-Police**, où vous évoluerez librement dans les rues et dans le ciel d'une ville du XXIe siècle ; et enfin Parasite, un jeu d'aventure et de baston dans des décors en 3D précalculée. Tout ces jeux sont prévus sur PC CD-Rom et sortiront à la fin de l'année.



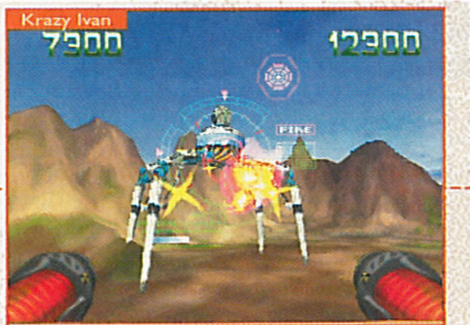
Krazy Ivan



Wipe Out



Wipe Out



Krazy Ivan


G-Police


Azrael Tear


Azrael Tear

aventure jeu de rôles

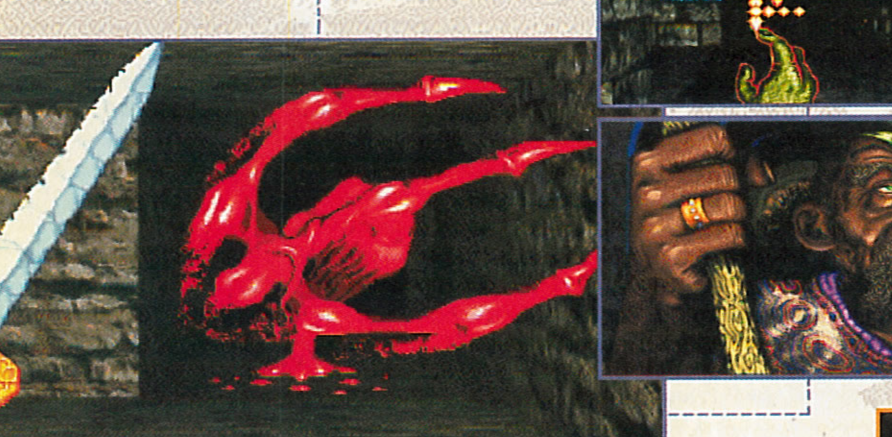
Un peu d'Heroic Fantasy, une poignée de toons tarés et des légendes ancestrales, voilà le programme proposé aux fans de jeux d'aventures et de rôles par les éditeurs pour la fin d'année à venir.



TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX

It doesn't Suck! Si cela ne tenait qu'à moi, je consacrerai tout le prochain numéro de Joystick à ce jeu. **Beavies and Butt-Head** arrivent sur CD-Rom PC. Ceux d'entre-vous qui ont le câble et qui matent MTV de temps en temps, connaissent sûrement ces deux loosers de la mort. Le jeu édité par Viacom, qui produit MTV d'ailleurs, est absolument excellent! Aussi drôle que les dessins animés. Je vous en parle plus longuement le mois prochain. Beavies and Butt-Head kick ass, they rule!

Interplay a racheté les droits d'adaptation de **Waterworld** pour CD-Rom PC. Le film, sorte de Mad Max sur l'eau, avec Kevin Costner, sort cet été chez les ricains.



L'équipe de développement DreamForge est en train de serrer les derniers boulons de son prochain jeu qui sortira chez New World Computing, un jeu de rôle sombre et plein de sales bêtes, **Anvil of Dawn**. Le jeu est entièrement en 3D, et vous balancera dans des donjons aussi bien que dans des plaines et des décors extérieurs. Prévu pour CD-Rom PC.









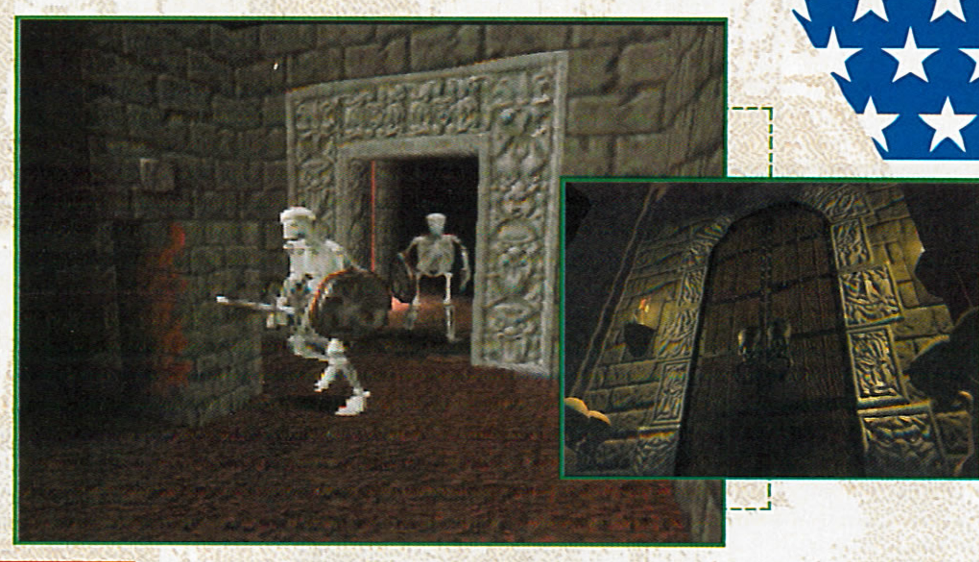




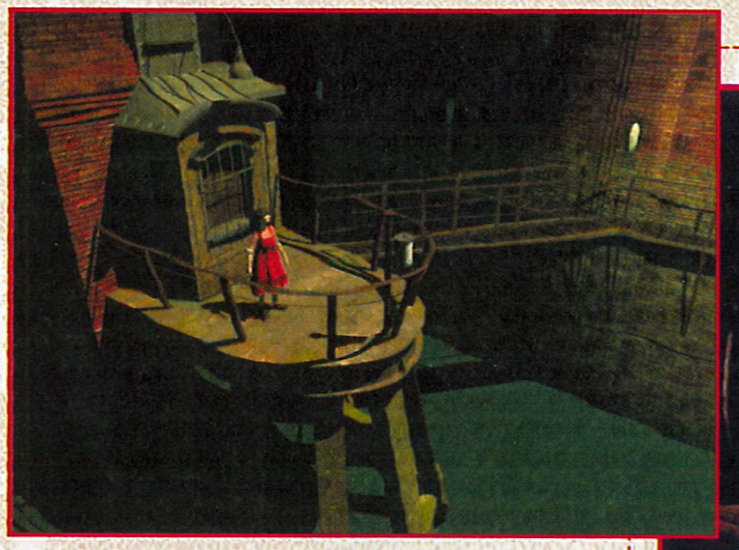
SSI nous propose deux nouveaux jeux qui se dérouleront dans son nouveau monde imaginaire d'Aden. Le premier, **Thunderscape**, est basé autour d'un moteur 3D à la Doom. Vous vous déplacez dans des catacombes, des grottes, des égoûts, bref dans des décors bien flippants, pour lutter contre les forces du mal. Quand vous tombez sur un ennemi, l'action change, et vous devez alors cliquer sur différentes icônes pour donner vos ordres de combats. Sur CD-Rom PC.

Toujours chez SSI, et toujours dans le monde d'Aden, mais avec une interface différente, **Entomorph** propose un scénario assez amusant. Vous dirigez un guerrier qui se transforme peu à peu en insecte. Ses caractéristiques changent en cours de partie, tout comme son apparence physique puisqu'il a des antennes qui poussent, des bras qui se transforment en pattes crochues et autres horreurs. Sur CD-Rom PC également.

La grenouille anglaise Bullfrog se met au jeu de rôle, on peut s'attendre au top niveau. D'après l'éditeur, le genre est devenu routinier depuis le milieu des années 80, rien d'excitant n'est paru depuis. Bien décidé à renouveler le genre et frapper un grand coup avec ses pattes vertes, l'équipe de développement à pattes palmées bosse sur **Dungeon Keeper** sur CD-Rom PC. C'est Peter Molyneux himself qui s'occupe de la programmation, le boss visionnaire de Bullfrog, et il nous a promis des évolutions techniques ainsi qu'un plaisir de jeu hors du commun. Le tout avec les options de jeu à plusieurs maintenant incontournables sur PC.



A l'heure où vous lisez ces lignes, **La cité des enfants perdus**, le dernier film des excellents Jeunet et Caro, devrait être sorti dans les salles françaises. Vous pouvez pas savoir à quel point je vous envie, combien je suis vert d'être à San Francisco où le film ne sortira pas avant des mois. Si il sort... Faut pas oublier que c'est le pays de la



© PROD



misère culturelle, où on récompense cette énorme daube de Forrest Gump avec de nombreux Oscars, où on tombe à genoux devant chaque film de Spielberg. Bref, allez voir La cité des enfants perdus, je suis sûr que le film est sublime. Les gens de Psygnosis en sont persuadés également, à tel point qu'ils ont racheté les droits du film, et qu'une équipe de développement française bosse sur l'adaptation sur CD-Rom PC et sur Playstation. Il devrait y avoir de la 3D dans tous les sens. Il devrait y avoir une centaine de salles à explorer et une cinquantaine de personnages, je vous répète le communiqué de presse les amis. On a le temps, remarquez, le jeu ne sortira pas avant le début de l'année prochaine. Pour vous achever, et que vous soyez définitivement impatients, sachez que les musiques composées par Angelo Badalamenti pour le film se retrouveront dans le jeu. Mince, j'en peux plus, c'est trop.

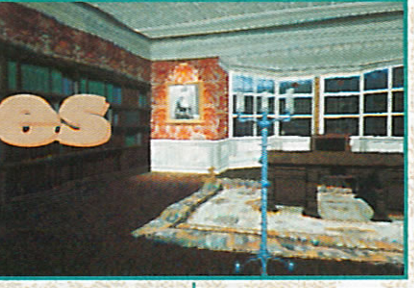
© PROD

© PROD

© PROD

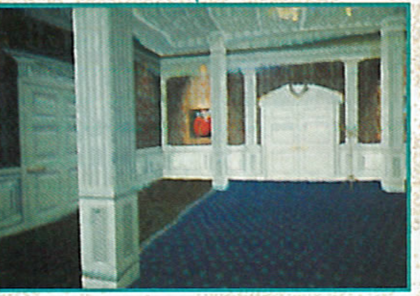


aventure
jeu de rôles



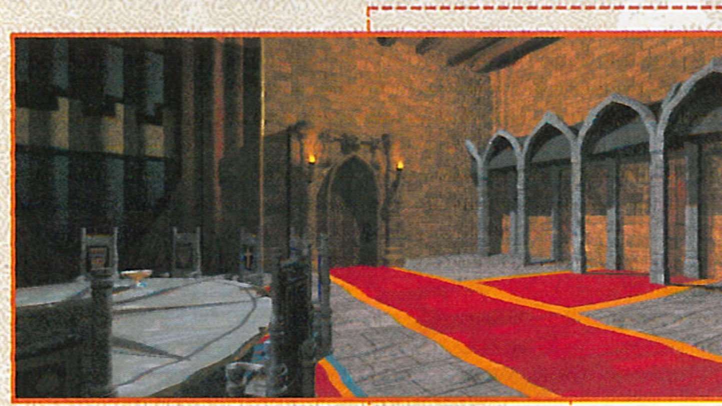
Imaginez un jeu à l'ambiance très 7th Guest où le joueur serait entièrement libre de ses mouvements, comme dans Doom. C'est l'impression que nous a donné **Realm of the Haunting** de Gremlin, sur CD-Rom PC. Je vois pas pourquoi je précise CD-Rom PC à chaque fois, c'est toujours le cas nom de Dieu, tous les jeux présentés au salon était pour CD-Rom PC. C'est beau, ça bouge bien, mais je n'en sais pas plus pour l'instant.



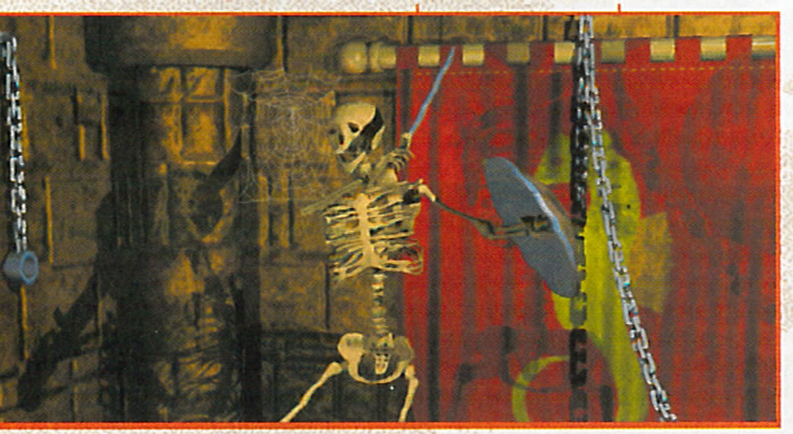




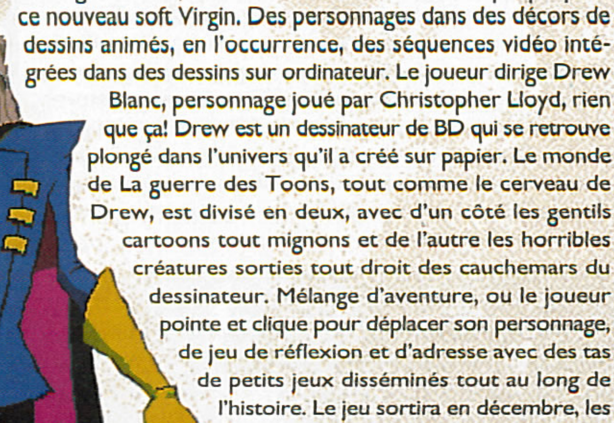




Les scénaristes de Psygnosis se sont replongés dans leurs classiques, et **Chronicles of the Sword**, l'un des prochains softs de l'éditeur, est très largement inspiré des légendes d'Arthur. Le jeu met en scène les mêmes personnages, dans les mêmes lieux. Le reste dépend du joueur. Ce jeu d'aventure aux graphismes en 3D pré-calculée est tout à fait magnifique, regardez les écrans. Sortie prévue à la fin de l'année, sur CD-Rom PC.



Je vous ai gardé le plus délirant pour la fin, avec **La guerre des Toons** sur CD-Rom PC. Souvenez-vous de Roger Rabbit, et vous aurez une idée de ce que propose ce nouveau soft Virgin. Des personnages dans des décors de dessins animés, en l'occurrence, des séquences vidéo intégrées dans des dessins sur ordinateur. Le joueur dirige Drew Blanc, personnage joué par Christopher Lloyd, rien que ça! Drew est un dessinateur de BD qui se retrouve plongé dans l'univers qu'il a créé sur papier. Le monde de La guerre des Toons, tout comme le cerveau de Drew, est divisé en deux, avec d'un côté les gentils cartoons tout mignons et de l'autre les horribles créatures sorties tout droit des cauchemars du dessinateur. Mélange d'aventure, ou le joueur pointe et clique pour déplacer son personnage, de jeu de réflexion et d'adresse avec des tas de petits jeux disséminés tout au long de l'histoire. Le jeu sortira en décembre, les voix seront traduites en français.





VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

WIAL FRANCE S.A.R.L.

Tél.: (1) **39 87 09 90** - Fax: (1) 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés, commandez directement, grâce au nouveau service minitel :

3615 ALLGAMES*WIAL 2,19 FF mn



Horaires d'appel du Lundi au Samedi : 10 heures à 19 heures

IBM PC & COMPATIBLES

2 THE PACIFIC AIR WAR 3,5	MF 319
V NETWORK S	NC
S OF THE DEEP EXPANSION PACK 3,5	VF 239
DDIN 3,5	VF 249
NEW WORLD OF LEMMINGS 3,5	MF 259
QUADIM 3,5	VF 279
S OF THE DEEP 3,5	VF 299
ROSS THE RHINE 3,5	NC
N LEGACY 3,5	MF 289
ADIM 3,5	VF 239
HON ULTRA - SSI - 3,5	249
NA - THE ELDER SCROLLS - 3,5	MF 335
MORED FIST 3,5	MF 339
TLEISLE II 3,5	VF 345
CK SECT 3,5	VF 269
ACKHAWK 3,5	VF 299
EAKTHRUE 3,5	MF 199
REAU 13 3,5	VF 325
NNON FODDER II 3,5	VF 249
RTON ROUGE 3,5	VF 279
AOS ENGINE 3,5	MF 245
LLECTION AVENTURE DELPHIN 3,5	VF 229
LONIZATION 3,5	VF 335
LONES 3,5	MF 245
RK LEGIONS 3,5	229
RKSUN II - SSI - 3,5	NC
WN PATROL 3,5	VF 349
Y OF THE TENTACLE 3,5	VF 339
FENDER OF THE EMPIRE 3,5 (DATA)	MF 219
SCENT 3,5	MF 275
TROIT 3,5	VF 349
SCWORLD 3,5	VF 309
O O M II 3,5	329
EAMWEB 3,5	MF 345
NGEON HACK + EYE OF BEHOLDER III 3,5	VF 299
NGEON MASTER II 3,5	NC
TATICA 3,5	VF 345
SIVE ACTION 3,5	MF 275
DS OF GLORY 3,5	VF 269
INTERNATIONAL SOCCER 3,5	MF 279
AL APPROACH 3,5	NC
ST ENCOUNTER 3,5	VF 279
SHBACK 3,5	MF 229
ONT LINES 3,5	VF 329
ONT PAGE SPORTS BASEBALL 3,5	219
BRIEL KNIGHT - SIERRA - 3,5	VF 259
EAT NAVAL BATTLES II 3,5	MF 269
GH SEAS TRADER 3,5	VF 345
KUM KA-50 3,5	VF 289
HERIT THE EARTH 3,5	159
ON CROSS 3,5	269
HAR III 3,5	VF 289
RUNE -ALIEN LOGIC- 3,5	NC
URE SUIT LARRY VI 3,5	VF 299
MONDE DE XEEN (MIGHT&M. IV. + V.)	VF 269
DE RUNNER 3,5	MF 269
RDS OF THE REALM 3,5	VF 335
CASARTS HEROES 3,5	VF 339
GIC CARPET 3,5	VF 319
ITRES DE L'AVENTURE 3,5	VF 259
ETAL MARINES WINDOWS 3,5	VF 259
CROMACHINES 3,5	MF 239
ORTAL KOMBAT II 3,5	MF 255
ASCAR RACING 3,5	VF 289
AA BASKETBALL 3,5	MF 309
E MUST FALL 3,5	MF 299
M. SUPER FOOTBALL 3,5	VF 235
ERLORD 3,5	VF 339
CIFIC STRIKE 3,5	VF 289
NBALL DREAMS & FANTASIES	MF 249
ZA TYCCON 3,5	295
WER DRIVE 3,5	MF 225
VATEER SPEECHPACK 3,5	MF 159
OJECT NOMAD 3,5	MF 229
YCHO PINBALL 3,5	VF 285
ARANTINE 3,5	VF 299
VENLOFT 3,5	VF 245
HELL 3,5	MF 319
E OF THE ROBOTS 3,5 VGA	VF 259
LION 3,5	MF 239
M & MAX - HIT THE ROAD - 3,5	VF 319
NSIBLE WORLD OF SOCCER 3,5	NC
TLERS 3,5	VF 345
ADOWCASTER 3,5	MF 279
CITY 2000 3,5	VF 289
CITY 2000 SCENERY 3,5	VF 155
PSTREAM 5000 3,5	VF 229
EDDRACER 3,5	MF 229
-21 SEAWOLF 3,5	MF 299
ONGHOLD + VEIL OF DARKNESS 3,5	VF 219
NT ISLANDS 3,5	VF 299
PER KARTS 3,5	MF 289
PER STREET FIGHTER II TURBO 3,5	MF 259
STEM SHOCK 3,5	VF 279
FIGHTER 3,5*	VF 335
E INCREDIBLE MACHINE II 3,5	NC
ME PARK 3,5	VF 329
WER ASSAULT	MF 279
TRANSPORT TYCOON 3,5	VF 329
TRANSPORT TYCOON MISSION 3,5	VF 155
UFO - MICROPROSE - 3,5	VF 299
ULTIMA VIII PAGAN 3,5	VF 365
ULTIMA VIII SPEECH 3,5	VF 135
WACKY WHEELS 3,5	MF 269
WARCRAFT 3,5	MF 345
WARRIORS 3,5	NC
WING COMMANDER ARMADA 3,5	MF 269
WINTER OLYMPICS 3,5	VF 225
X-COM - TERROR FROM THE DEEP- 3,5	VF 295
X-WING 3,5	MF 239
ZEPPELIN 3,5	295

BUDGET IBM PC & COMPATIBLES

BLUES BROTHERS JUKE BOX ADVENTURE 3,5	119
CAMPAIGN II 3,5	139
CHESS MANIAC 3,5	MF 179
CORRIDOR 7 3,5	MF 119
D-DAY LE JOUR J 3,5	MF 175
DELTA V. 3,5	MF 175
DOGFIGHT-MICROPROSE 3,5	VF 179
DREAMLANDS COMPILATION 3,5	MF 139
DUNE II 3,5	149
EVAN MORE INCREDIBLE MACHINE 3,5	VF 129
EYE OF BEHOLDER II 3,5	MF 125
F-14 FLEET DEFENDER 3,5*	MF 199
F-15 STRIKE EAGLE III 3,5	MF 189
FALCON 3.0 -MICROPROSE- 3,5	MF 175
GABRIEL KNIGHT 3,5	149
GENESIA 3,5	139
GOAL 3,5	139
HARPOON 5,25	MF 79
HARRIER JUMP JET-MICROPROSE 3,5	MF 189
HEIMDALL II 3,5	MF 129
HIRED GUNS 3,5	MF 189
INCA II - WIRACOCHA - 3,5	VF 119
IN EXTREMIS	VF 115
KNIGHTS OF THE SKY	MF 129
LASER SQUAD 5,25	MF 149
LITIL DIVIL 3,5	MF 125
MANHUNTER NEW YORK 3,5	MF 149
MIGHT & MAGIC III 3,5	VF 169
NICK FALDO GOLF 3,5	MF 169
OVERLORD 3,5	199
PATRICIANS 3,5	VF 175
PGA GOLF PLUS 5,25	MF 69
POLICE QUEST II 3,5	MF 149
POLICE QUEST IV 3,5	149
POWERMONGER 3,5	149
PREHISTORIC II 5,25	MF 199
PREMIER MANAGER III 3,5	MF 189
QUEST FOR GLORY IV 3,5	139
RAILROAD TYCOON DELUXE 3,5	MF 129
RALLEY 3,5	VF 189
REACH FOR THE SKIES 3,5	139
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	MF 179
ROBINSON'S REQUIEM 3,5	VF 149
RYDER CUP 3,5	MF 119
SHERLOCK HOLMES 5,25	MF 65
SPACE HULK 3,5	MF 199
SPACE QUEST I-IV 3,5	159
SPACE QUEST IV 5,25	VF 99
SUBWAR 2050 3,5*	VF 199
TERRACE 3,5	VF 119
THEATRE OF WAR 5,25	MF 79
THE HORDE 3,5	MF 175
THEIR FINEST HOUR 3,5	139
TORNADO 3,5	169
ULTIMA UNDERWORLD 3,5	149
WIZKID 3,5	MF 135
WORLD CUP 94 3,5	MF 129
YO JOE ! 3,5	MF 145

CD ROM PC

1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	MF 329
10TH ANNIVERSAIRE	189
A IV NETWORK S	NC
ACES OF THE DEEP	VF 329
ACROSS THE RHINE*	NC
ACTION SOCCER	NC
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET	199
ALIEN LEGACY	MF 249
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	MF 289
ALONE IN THE DARK II	VF 359
ALONE IN THE DARK III	VF 379
AL-QADIM	VF 169
APACHE GUNSHIP	NC
APACHE LONGBOW	NC
ARMORED FIST	MF 375
ASTERIX, LE DEFI DE CESAR	NC
B-17 FLYING FORTRESS	MF 169
BATTLE BUGS	VF 199
BATTLEDROME	MF 219
BATTLE ISLE II	VF 359
BC RACERS	MF 259
BENEATH A STEEL SKY + CANNONFODDER	VF 319
BERLIN	NC
BETRAYAL AT CRONDOR	139
BIOFORGE	VF 329
BLOODNET	MF 119
BOBBY FISHER TEACHES CHESS	MF 299
BOB DYLAN HIGHWAY 61	349
BREACH 3	NC
BUREAU 13	VF 329
BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE	MF 319
CARTON ROUGE	VF 299
CENTRAL INTELLIGENCE	MF 309
CHAOS CONTROL	VF 309
CINEMANIA 95 - MICROSOFT -	489
CIVILISATION + RAILROAD TYCOON DELUXE	MF 239
COLONIZATION	VF 339
COMANCHE	VF 339
COMBAT AIR PATROL	NC
COMMAND & CONQUER	NC
COMMANDER BLOOD	VF 335
CONSPIRACY	VF 99
COVER GIRL STRIP POKER	129
CREATURE SHOCK	VF 345
CRIME PATROL	389
CRITICAL PATH	179
CYBERIA	269
CYBERWAR	VF 369
CYCLEMANIA	MF 129
CYCLONES -SSI-	MF 139
DARK LEGIONS	239
DARK SUN II -SSI	NC
DARK SUN - SHATTERED LANDS	189
DAY OF THE TENTACLE	VF 339
D-DAY 6 JUIN 1944	VF 359
DARK FORCES	MF 325
DAWN PATROL	MF 339
DEATH GATES	NC
DESCENT	MF 279
DESERT STRIKE	MF 169
DIGITAL LOVE	MF 159
DIGGERS	129
DISCWORLD	VF 345
D!ZONE (FOR DOOM ET DOOM II)	219
DOCTEUR RADIAKI	MF 135
DOMINUS	MF 289
DRACULA UNLEASHED	199
DRAGON LORE	VF 259
DRAGONSLAIR	149
DRAGONSPHERE	MF 319
DREAMWEB	MF 345
DUNGEON MASTER II	NC
EARTHSIEGE	VF 299
EC RACERS	MF 259
ECSTATICA	MF 299
EUROPEAN CHALLENGE KICK OFF 3	VF 279
EXTRACTORS	NC
EYE OF BEHOLDER I	139
F-14 FLEET DEFENDER GOLD	MF 299
FALCON 3.0 GOLD	MF 309
FIELDS OF GLORY	VF 179
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	VF 289
FIRST ENCOUNTER	VF 289
FLASHBACK*	VF 129
FLIGHT LIGHT	MF 319
FLIGHT PACK 2 COMPILATION	189
FLIGHT UNLIMITED	MF 359
FORMULA 1 GRAND PRIX	189
FRANKENSTEIN 2028	NC
FRONT LINES	VF 335
FRONTIER COMPILATION	MF 319
FULL THROTTLE	MF 309
GABRIEL KNIGHT	VF 319
GADGET -WINDOWS-	335
GENESIA	VF 279
GOBLINS	MF 259
GOBLINS 3	VF 299
GREAT NAVAL BATTLES II	MF 139
GREAT NAVAL BATTLES III	NC
GREMLIN COLLECTION	119
GUILTY	VF 329
HAMMER OF THE GODS	MF 159
HARPOON CLASSIC VERSION 1,5	249
HEIMDALL II	VF 309
HELL	VF 379
HERETIC	NC
HIGH SEAS TRADER	VF 349
INCA 1 + 2	VF 229
INDIANA JONES III	VF 139
INDY CAR RACING + TAPIS SOURIS	199
INFERNO	VF 209
INHERIT THE EARTH	139
IRON ASSAULT	VF 299
IRON HELIX	199
ISHAR 3	VF 289
IT CAME FROM THE DESSERT	95
JAGGER ALLIANCE*	VF 319
JET FIGHTER III	NC
JET SKI RAGE	NC
JEWELS OF THE ORACLE	349
JORUNE -ALIEN LOGIC	NC
JOURNEY MAN PROJECT	299
JUMP RAVEN	299
KING QUEST COLLECTOR 1-6	249
KING'S QUEST VII	VF 345
KYRANDIA II - HAND OF FATE -	VF 129
KYRANDIA III MALCOM'S REVENGE	VF 299
L'AMAZON QUEEN	NC
LANDS OF LORE	MF 129
LEISURE SUIT LARRY 6	VF 329
LEISURE SUIT LARRY COLLECTOR	MF 299
LINKS 389 PRO	MF 249
LINKS COLLECTOR	MF 119
LITTLE BIG ADVENTURE	VF 399
LODE RUNNER	VF 289
LOOM	299
LORDS OF MIDNIGHT III	NC
LORDS OF THE REALM	VF 339
LOST EDEN	VF 279
LUCASARTS HEROES	VF 345
L-ZONE 2. VERS. -WINDOWS-	309
M1 TANK PLATOON (+ 50 jeux)	139
MACHIAVELLI THE PRINCE	NC
MAD DOG MCREE II	269
MAGIC CARPET	VF 339
MAGIC CARPET HIDDEN WORLD	MF 199
MANTIS	MF 399
MARCO POLO*	VF 329
MASTER OF MAGIC	VF 309
MEGA RACE	MF 169
MENZOBERANZAN + TAPIS SOURIS	209
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	149
MORTAL KOMBAT II	MF 245
MYST	MF 335
MYSTIC MIDWAY	MF 149
NASCAR RACING + TAPIS SOURIS	199
NBA LIFE 95	VF 349
NHL HOCKEY 95	MF 325
NOCTROPOLIS	VF 345
NOVASTORM	MF 299
OUTPOST + TAPIS SOURIS	199
PANZER GENERAL + TAPIS SOURIS	219
PGA 486 TOUR GOLF	MF 345
PHANTASMAGORIA	NC
PINBALL DREAMS DELUXE	MF 269
PINBALL FANTASIES DELUXE	MF 279
POPULOUS II + POWERMONGER	149
POWER DRIVE	MF 179
PRISONER OF ICE	NC
PRIVATEER	149
PROJECT NOMAD	MF 239
PSYCHOTRON	MF 339
PSYCHO PINBALL	VF 329
PYROTECHNICA	MF 279
QUARANTINE	VF 309
QUEST & FUN	MF 169
QUEST FOR GLORY IV	MF 299
RAVENLOFT	169
RENEGADE -BATTLE FOR JACOBS STAR-	MF 299
RISE OF THE ROBOTS	VF 219
RISE OF THE TRIADS	249
ROBINSON'S REQUIEM	VF 289
ROBOCOP III + DUNE	189
ROYAL FLUSH PINBALL	249
SAM & MAX -HIT THE ROAD-	VF 345
SCROLL*	VF 289
SHADOW OF THE COMET	VF 335
SHERLOCK HOLMES III	199
SILENT HUNTER	NC
SILVERLOAD	NC
SIM CITY 2000 + MISSION	VF 339
SIM CITY ENHANCED	VF 199
SIMON THE SORCEROR	VF 339
SIMON THE SORCEROR II	NC
SIM TOWER	NC
SLIPSTREAM 5000	VF 239
SPACE HULK	MF 359
SPACE PIRATES	NC
SPACE QUEST 6	NC
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	MF 319
SPACE SHUTTLE	139
SPACESHIP WARLOCK	MF 319
STAR CRUSADER	MF 289
STARLORD	VF 115
STAR TRAIL	NC
STAR TREK - THE NEXT GENERATION	NC
STONEKEEP	NC
STONE PROPHET	NC
STRICKE COMMANDER + PRIVATEER	MF 365
STRIP POKER PRO	VF 289
SUBWAR 2050 + SCENARIO	VF 319
SUPER FROG	NC
SUPER KARTS	VF 279
SUPER SKI PRO	MF 199
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	MF 269
SYNDICATE PLUS	149
SYSTEM SHOCK	VF 349
TANK COMMANDER	VF 329
THE 7TH GUEST	MF 129
THE 11TH HOUR	NC
THE CIVIL WAR	NC
THE DAEDALUS ENCOUNTER	MF 329
THEME PARK	VF 339
THE LAST DYNASTY	NC
TICONDEROGA	NC
TORNADO	189
TOWER ASSAULT	MF 285
TRANSPORT TYCOON	VF 329
UFO -MICROPROSE-	VF 129
ULTIMA VII THE COMPLETE	MF 369
ULTIMATE FOOTBALL	309
ULTIMATE GAME COLLECTION	199
ULYSSE	MF 259
UNDER A KILLING MOON	VF 399
UNIVERSE	MF 119
US NAVY FIGHTERS	VF 369
VIRTUA CHESS	VF 349
VIRTUAL POOL	NC
VIRTUAL VALERY*	299
WARCRAFT	MF 349
WARPLANES VOL. 2	NC
WARRIORS	NC
WHO SHOT JOHNNY ROCK	329
WING COMMANDER 1 + 2	MF 309
WING COMMANDER II	149
WING COMMANDER III	VF 375
WING COMMANDER ARMADA	MF 319
WING OF GLORY	VF 335
WOODRUFF	VF 299
WORLD OF XEEN	239
XCOM -TERROR FROM THE DEEP-	VF 299
X-WING COLLECTOR	MF 339
ZEPHYR	MF 159
ZEPPELIN	299
ZORRO	MF 259

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

GRAVIS JOYSTICK IBM NOIR	249
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	285
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	179
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
GRAVIS FLICHTSTICK PHOENIX	849
HAUT-PARLEURS SCREEN BEAT	199
MANETTE FLIGHT CONTROL PC	599
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC	899
VOLANT FORMULA T1 PC	1199
SOUND BLASTER PRO VALUE	639
SOUND BLASTER 16 BASIC	1185
SOUND BLASTER 16 ASP MULTI CD	1349
SOUND BLASTER AWE 32	1999
SOUND BLASTER 16 VALUE	779
KORG WAVE UPGRADE	929

AMIGA

ALADDIN A1200	VF 249
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	NC
ALL TERRAIN RACING	NC
BANSHEE A1200	NC
BENEFACTOR	MF 189
BLOODNET AGA A1200	NC
BRIAN THE LION AMIGA 1200	MF 199
CANNONFODDER II	VF 239
CARTON ROUGE	VF 275
CARTON ROUGE A1200	VF 279
DARKMERE	VF 249
DAWN PATROL	NC
D-DAY 6 JUIN 1944	VF 309
DENNIS LA MALICE	MF 199
DETROIT	VF 309
DETROIT A1200	VF 315
DRAGONSTONE	NC
DUNGEON MASTER II	NC
ELITE III*	VF 249
ELFMANIA	MF 199
FIELDS OF GLORY	VF 259
FIELDS OF GLORY A1200	VF 269
FIFA SOCCER	VF 249
FOOTBALL GLORY	NC
IMPOSSIBLE MISSION 2025	MF 309
ISHAR III	VF 259
KICK OFF III A 1200	VF 285
KING QUEST 6	VF 289
LE ROI LION	VF 249
LORDS OF THE REALM	VF 279
LORDS OF THE REALM A1200	VF 309
MAGIC BOY	MF 189
OSCAR AMIGA 1200	MF 259
OVERLORD	VF 255
PINBALL ILLUSION A1200	MF 249
POWER DRIVE	NC
PUGGSY	MF 225
PUTTY SQUAD A1200	NC
PERIHELION	MF 185
RISE OF THE ROBOTS	VF 269
RISE OF THE ROBOTS A1200	VF 289
ROBINSON'S REQUIEM	VF 215
RYDER CUP AMIGA 1200	MF 235
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	VF 245
SETTLERS	VF 299
SIM CITY 2000 A1200 (4Mo RAM)	VF 265
SIM LIFE A1200	MF 259
SKIDMARKS II	NC
SPACE ACADEMY	NC
SPACE HULK	MF 199
STARLORD	VF 269
SUBWAR 2050 A1200	VF 249
SUPER STARDUST	NC
THEME PARK	VF 279
THEME PARK A 1200	VF 285
TOWER ASSAULT A1200	NC
UFO - MICROPROSE -	VF 229
WIZ 'N LIZ - PSYGNOSIS	MF 229

BUDGET AMIGA

AGONY	MF 149
ALIEN 3	MF 89
ALFRED CHICKEN	MF 179
APOCALYPSE	MF 99
BART VS WORLD	MF 89
BILL'S TOMATO GAME	MF 99
BILLARD AMERICAIN	MF 89
BLASTAR	MF 199
BLITZKRIEG	99
BLOB	MF 189
BODY BLOWS	MF 175
CAMPAIGN II	155
CANNON FOODER	VF 99
CHAOS ENGINE	125
COOL SPOT	119
CRASH DUMMIES	MF 159
DESERT STRIKE	129
DISPOSABLE HERO	MF 99
DRAGONS LAIR 3	MF 109
DREAM TEAM COMPILATION	MF 139
DONK - SAMURAI DUCK -	MF 115
DUNE II	149
EXCELLENT GAMES	169
FLASHBACK	VF 159
GENESIA	135
GLOBAL GLADIATORS	MF 139
GOAL	VF 109
GUNBOAT	129
HEIMDALL II A1200	VF 169
HEROE QUEST II	139
HIRED GUNS	MF 169
INDIANA JONE S III/EXPLORA III	MF 159
JURASSIC PARK	VF 99
K240	MF 139
KGB	VF 89
KING'S QUEST I - SIERRA -	MF 129
KRUSTY'S FUNHOUSE	MF 89
LEISURE SUIT LARRY I - SIERRA -	MF 129
LEMMINGS II -THE TRIBES-	MF 99
LEMMINGS DOUBLE PACK	MF 109
LOTUS TRILOGY	MF 99
LURE OF THE TEMPTRESS	VF 109
MAITRES DE L'AVENTURE	VF 169
MANCHESTER UNITED	149
MC DONALDLAND	MF 89
MONSTERBUSINESS	MF 109
MORTAL KOMBAT I	MF 109
MOTORHEAD	MF 89
MR NUTZ	109
NICK FALDOS GOLF	MF 109
OSCAR	MF 199
PAPERBOY 2	MF 99
PARASOL STARS	MF 119
PINBALL FANTASIES	169
PIRATES	MF 109
POLICE QUEST II	MF 149
POLICE QUEST III	MF 155
POPULOUS II	149
POWERMONGER	149
PREMIER MANAGER 2	129
PUSH OVER	MF 109
REACH FOR THE SKIES	135
R TYPE II	89
RUFF'N TUMBLE	MF 139
SENSIBLE SOCCER 92/93	MF 155
SHUTTLE	MF 89
SKIDMARKS	MF 119
SHADOW FIGHTER	MF 149
SIERRA SOCCER	MF 129
SOCCER KID	139
SPACE CRUSADE	MF 99
STELLAR 7	MF 119
TERMINATOR 2 ARCADE GAME	MF 89
TORNADO	149
TURRICAN III	MF 119
WAXWORKS	VF 99
WING COMMANDER 1	139
WOLFCHILD	MF 135
ZOOL II	MF 99

AMIGA CD 32

LIQUIDATION DU STOCK
NOUS CONSULTER POUR CONNAITRE
LES JEUX DISPONIBLE ET LEURS PRIX

MF = MANUEL EN FRANCAIS - VF = VERSION EN FRANCAIS
* LOGICIEL PAS ENCORE DISPONIBLE A LA DATE D'IMPRESSION

En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.

RCS PONTOISE B 393 461 082

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX :		Port	
		Total	

FRAIS DE PORT France : 30 F ⟶ Livraison 24/48 h

DOM + CEE + Suisse : 60 F TOM : 90 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au-delà de 800F PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Commandez* par téléphone (1) 39 87 09 90 ou fax (1) 39 85 88 80

OUI Cochez si vous êtes présent à cette adresse tous les jours entre 8 h et 12 h ➜ pour livraison en 24 h

Nom...

Adresse...

....Tél : ....

Code postal.......................Ville ....

Règlement :

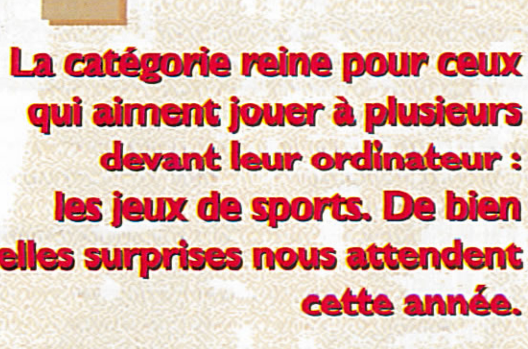
- ❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (pour un Euro-chèque ajoutez 40F)
- ❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement
- ❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

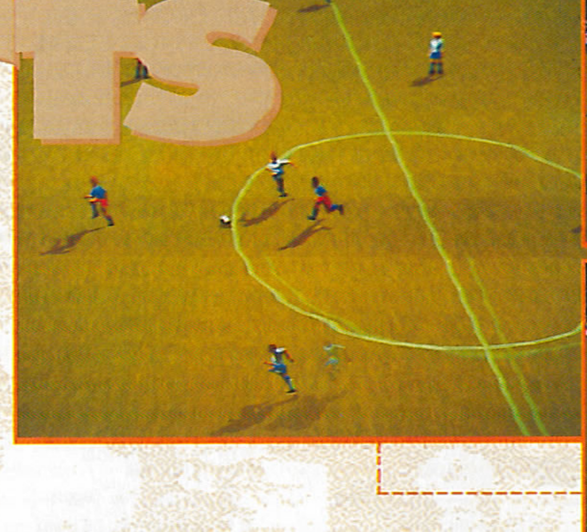
N° I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Date d'expiration :......./...... Signature obligatoire ....

sports

La catégorie reine pour ceux qui aiment jouer à plusieurs devant leur ordinateur : les jeux de sports. De bien belles surprises nous attendent cette année.







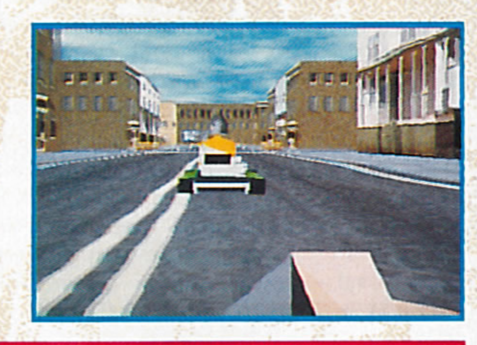
On ne compte plus le nombre de jeux de foot sur ordinateur, on n'a pas assez de doigts, de membres ou de cheveux pour ça. Mais des softs comme **Fifa Soccer 96 d'Electronic Arts** sur PC CD-Rom, on peut les compter sur les doigts de Maurice Herzog. Rapide, hyper réaliste, entièrement en 3D avec la possibilité de changer de caméra à tout moment, ce jeu est un tueur. Pour l'instant en anglais, des voix de commentateurs sportifs accompagnent vos parties. Devinez quel couple Electronic Arts a l'intention d'embaucher pour la version française ? Sortie prévue à la fin de l'année, genre pour Noël.

Super Karts a fait des émules, Microprose entre dans la danse avec Virtual Karts sur PC CD-Rom. Les graphismes 3D sont affichés en S-VGA, la finesse est donc au rendez-vous. Des tas de circuits, des championnats, et la possibilité de créer et de définir vos compétitions accompagneront les options les plus classiques des jeux de courses.

Toujours avec des roues, et toujours chez Microprose, Grand Prix reprend du service avec **World Circuit 2** pour PC CD-Rom. Nous n'avons vu qu'une vidéo pour l'instant, ça a l'air très beau et très rapide. Sortie prévue à la fin de l'année.

The Need For Speed a fait un joli carton sur 3DO, Electronic Arts nous le proposera sur PC CD-Rom d'ici la fin de l'année. Une course de voitures entièrement en 3D, avec des tas de vues différentes, des surfaces partout sur la route, sur les décors, et des





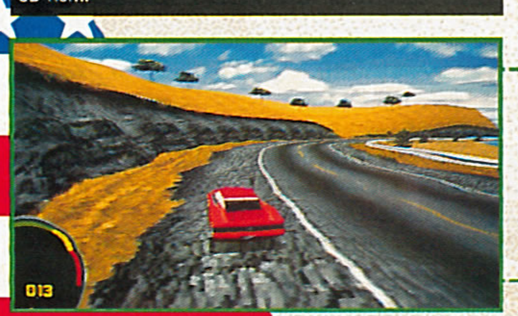




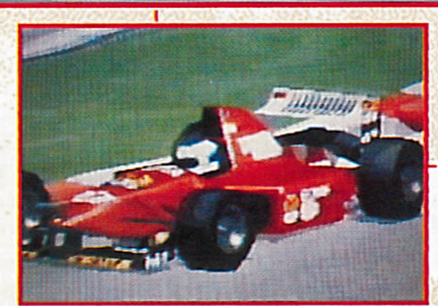


TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX

On a l'habitude d'avoir des jeux de management d'équipe de foot. Microprose innove et vous proposera bientôt de diriger une team de Formule 1 avec World Circuit Manager sur PC CD-Rom.







PHOTOS D'APRES VIDEO

Coktel Vision · Larousse · Matra Hachette Multimédia · CA Products · Edusoft · Virgin Interactive Entertainment · Silmarils · Acclaim entertainment, inc. · Softissimo · Sega · Star Ware · Mindscape · BMG Interactive Entertainment · Jériko · P·I·X·I·S Touch the Future · INA · Psygnosis · az multimedia · New Machine Publishing · Sierra · GVC · Microïds l'interactivité passion · Asymetrix The Leader in Windows Multimedia · Sony Electronic Publishing · Digital Playground · Vivid Interactive · Zane · Media Vision · Interactive Space · Personal Soft · Reactor · Claris · Mysoft · Electronic Arts

ELECTION DU MEILLEUR MAGASIN MULTIMÉDIA DE VOTRE VILLE

JEU GRATUIT

SOUS LE PARRAINAGE DE 36 ÉDITEURS ET INNELEC

LE GROSSISTE MULTIMÉDIA.

Les 300 gagnants seront déterminés par tirage au sort des bulletins expédiés avant le 30/06/95, date de la poste faisant foi. Règlement détaillé envoyé sur simple demande.

300 BEST-SELLERS CD-ROM À GAGNER

VOTEZ PAR CORRESPONDANCE

- Vous êtes un pionnier du CD-ROM et du Multimédia. Vous l'utilisez pour jouer, pour vous instruire, pour voyager, pour rêver...

C'est à vous de désigner les points de vente de votre ville qui sont les meilleurs partenaires de votre plaisir.

- Tenez compte de tous les critères : accueil, conseil, choix, prix... et votez. Vous élirez deux points de vente, catégorie Boutique et catégorie Grande Surface.
- Si votre bulletin ne comporte aucune erreur de nom et d'adresse, vous avez toutes les chances de gagner un CD-ROM best seller, dans le domaine de votre choix.
- Participez à l'explosion du Multimédia. Votez et gagnez.
- Votez par correspondance en renvoyant ce bulletin à Innelec :
45, rue Delizy
Centre d'Activités de l'Ourcq
93692 Pantin Cedex.



BULLETIN DE VOTE

A retourner à Innelec : 45, rue Delizy Centre d'Activités de l'Ourcq - 93692 Pantin Cedex

Je désigne les 2 points de vente ci-après comme les meilleurs de ma ville.

CATÉGORIE BOUTIQUE

Enseigne : ______
Adresse : ______ Code Postal : ______
Ville : ______ Tél. : ______

CATÉGORIE GRANDE SURFACE

Enseigne : ______
Adresse : ______ Code Postal : ______
Ville : ______ Tél. : ______

Je choisis de recevoir un CD-ROM dans le domaine suivant :
❑ jeu
❑ culture
❑ éducation
❑ charme*

* (réservé aux plus de 18 ans)

MON IDENTITÉ

Nom : ______
Prénom : ______ Age : ______
Adresse : ______
______ Code Postal : ______
Ville : ______
Matériel utilisé : ❑ PC ❑ Macintosh
Signature :

Ce bulletin ne participera au jeu que si toutes les indications sont exactes.

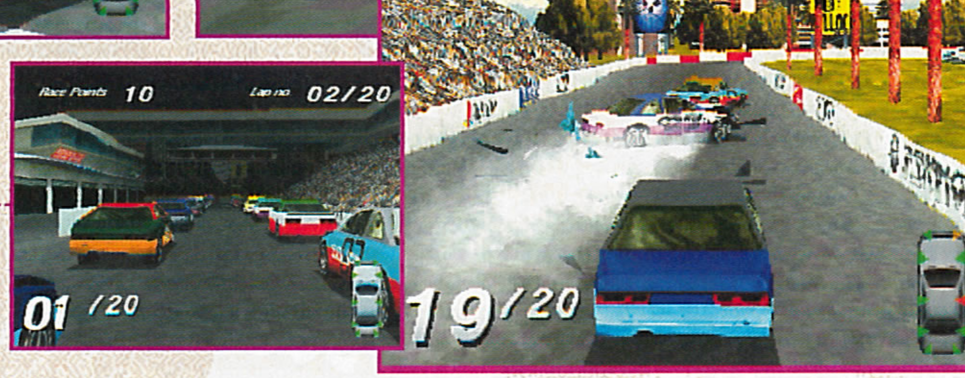
JOY 06

Hard Communication









accidents tellement beaux qu'on a envie de se planter volontairement. Vous aurez bientôt le volant d'une Lamborghini Diablo, d'une Ferrari, d'une Porsche 911, d'une Dodge Viper ou encore d'une Corvette Chevrolet. Chicos, non ?

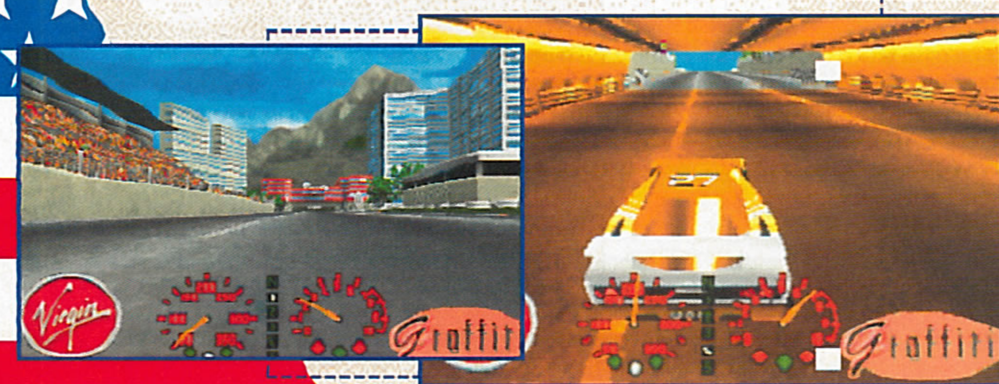
Les jeux de voitures sont décidément très à la mode cette année, Psygnosis s'y met également avec **Destruction Derby** pour PC CD-Rom. Nous n'y avons joué que sur Sony PlayStation pour l'instant, et si la version PC est proche de cette dernière, laissez-moi vous dire que nous tenons l'un des meilleurs jeux de l'année, sans aucun doute. C'est de Stock Car qu'il s'agit, pas de finesse ou de courtoisie donc. De la vitesse et du rentre-dedans. Entièrement en 3D, avec de superbes changements de caméras et des sons tellement réalistes qu'on sursaute à chaque fois qu'un concurrent nous rentre dedans.

À l'époque des ordinateurs 8 bits, les simulations d'athlétisme étaient très populaires, on en voit peu ces derniers temps. Bonne nouvelle, Virgin est en train de développer **3D Décathlon** pour PC CD-Rom. Le soft bénéficiera de toutes les nouvelles technologies 3D à la mode en ce moment.

Toujours chez **Virgin**, développé par l'équipe italienne Grafiti, **Screamers** était l'un des deux ou trois meilleurs nouveaux jeux présentés sur le salon. Sans l'ombre d'un doute. Vous connaissez Ridge Racer en arcade



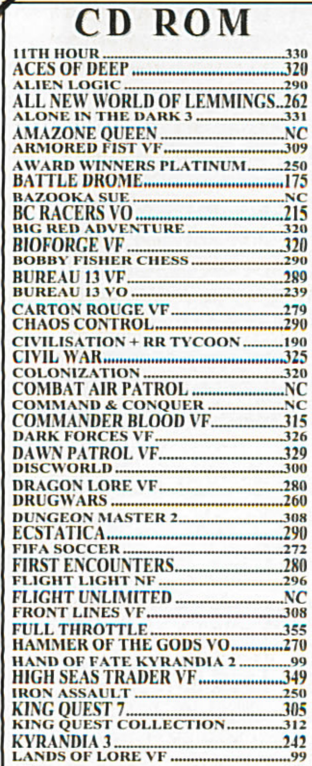






JESSICO

CD ROM



11TH HOUR	330
ACES OF DEEP	320
ALIEN LOGIC	290
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	262
ALONE IN THE DARK 3	331
AMAZONE QUEEN	NC
ARMORED FIST VF	309
AWARD WINNERS PLATINUM	250
BATTLE DROME	175
BAZOOKA SUE	NC
BC RACERS VO	215
BIG RED ADVENTURE	320
BIOFORGE VF	320
BOBBY FISHER CHESS	290
BUREAU 13 VF	289
BUREAU 13 VO	239
CARTON ROUGE VF	279
CHAOS CONTROL	290
CIVILISATION + RR TYCOON	190
CIVIL WAR	325
COLONIZATION	320
COMBAT AIR PATROL	NC
COMMAND & CONQUER	NC
COMMANDER BLOOD VF	315
DARK FORCES VF	326
DAWN PATROL VF	329
DISCWORLD	300
DRAGON LORE VF	280
DRUGWARS	260
DUNGEON MASTER 2	308
ECSTATICA	290
FIFA SOCCER	272
FIRST ENCOUNTERS	280
FLIGHT LIGHT NF	276
FLIGHT UNLIMITED	NC
FRONT LINES VF	308
FULL THROTTLE	355
HAMMER OF THE GODS VO	270
HAND OF FATE KYRANDIA 2	99
HIGH SEAS TRADER VF	349
IRON ASSAULT	250
KING QUEST 7	305
KING QUEST COLLECTION	312
KYRANDIA 3	242
LANDS OF LORE VF	99
LBA	338
LEGENDS	NC
LORD OF THE REALMS VF	341
LOST EDEN	250
MAGIC CARPET VF	370
MAGIC CARPET VO	331
MAGIC CARPET HIDDEN WORLD	169
MANCHESTER UTD THE DOUBLE	NC
MASTER OF MAGIC VF	320
MENZOBERANZAN	295
METAL MARINES	NC
NASCAAR RACING VO	267
NASCAAR RACING VF	298
NBA LIVE 95 VF	350
NCAA BASKET	300
NHL HOCKEY 95 VF	298
NOCTROPOLIS	350
OUTPOST PLANETES PACK	330
PIZZA TYCOON NF	300
PRIVATEER CLASSIC	NC
PSYCHO PINBALL	280
RALLY VF	175
RISE OF THE TRIADS	290
SLIP STREAM 5000	290
SPACE PIRATES	260
STAR CRUSADER NF	280
STREET FIGHTER 2 TURBO	230
SUPER KARTS	330
TANK COMMANDER	320
TEMPTATION COMPIL NF	300
THE LAST DYNASTY	365
TOWER ASSAULT	245
TRANSPORT TYCOON VF	322
TUNE LAND	310
US NAVY FIGHTERS VF	357
WAR CRAFT NF	277
WARRIORS	NC
X COM TERROR OF DEEP	275
X WING COLLECTION	328
BOTTIN GOURMAND	170
CIRCUS VF	250
COKTAILS	205
LE LOUVRE	337
PARIS ALBUM	170
PLAYTOON / CHAMPIGNAC	270
PLAYTOON / ONCLE ARCHI	270
SECRETS DU CHATEAU	NC
WORLD ATLAS	405

CD 32

JOYPAD PRO CD32	185
SOURIS CD32	155
AKIRA	249
ALL TERRAIN RACING	219
ARCADE POOL	149
BANSHEE	205
BATTLE CHESS	150
BEAVERS	135
BENEATH STEEL SKY NF	225
BRIAN THE LION	203
BRUTAL SPORT FOOT	125
BUBBA AND STICK	135
CANNON FODDER	220
DARKSEED	220
DEATH MASK	220
DRAGON STONE	217
EVASIVE ACTION	220
FIELDS OF GLORY VO	240
FIELDS OF GLORY VF	270
FIRST ENCOUNTERS	220
FLIGHT AMAZONE QUEEN	249
FLY HARDER	135
FRONTIER ELITE 2	220
GUNSHIP 2000	240
INTERN SENSIBLE SOCCER	195
JUNGLE STRIKE	219
KING PIN BOWLING	160
LITIL DIVIL	249
LOST EDEN	249
LOST VIKKINGS	150
MARVIN MARVELOUS	239
MANCHESTER UNITED	215
MEGARACE	NC
PGA EUROPEAN GOLF	235
PINBALL ILLUSIONS	231
POWER DRIVE	230
RISE OF THE ROBOTS	225
SHADOW FIGHTER	220
SIMON THE SORCERER	290
SKELETON KREW	270
SKIDMARKS 2	230
SPEEDBALL 2	NC
SUBWARS 2050	225
SUPER STARDUST	220
THEME PARK	249
TOP GEAR 2	250
TOWER ASSAULT	220
UFO	215
UNIVERSE	240
WORLD CUP GOLF	199

BUDGETS AG

ARABIAN NIGHTS	99
BLACK CRYPT	129
BODY BLOWS	129
CAESAR DELUXE	149
CAMPAIGN 1 VO	139
CAMPAIGN 2 VO	159
DESERT STRIKE	149
DOGFIGHT VO	169
DUNE 2 VO	149
EPIC VO	149
EYE OF BEHOLDER 2	169
F117 A VO	169
KING QUEST 1,2,3 OU 4	149
LEISURE SUIT LARRY 1,2 OU 3	149
LOOM VO	159
LURE OF TEMPRESS	149
MONKEY ISLAND 2 VO	169
OPERATION STEALTH	159
PACIFIC ISLANDS VO	169
PEGASUS	90
PGA TOUR GOLF VO	159
PIRATES	129
SHADOW WORLDS	99
SHUTTLE VO	149
SIM CITY CLASSIC VO	149
SOCCER STAR WORLD CUP	90
SPACE QUEST 4 VO	169
STREET FIGHTER 2 NF	129
STRIKER NF	119
TORNADO	139
VIKKINGS	99
WAR IN THE GULF VO	149
WING COMMANDER	149
WOLF CHILD	109



PC REVENGER
JOYSTICK PC 7 BOUTONS ENTIEREMENT PARAMETRABLE

REVENGER + INTERFACE	470 F
2 EME REVENGER	300 F

JEUX AG1200

ALADDIN	225
ALIEN BREAD 2	229
ALL NEW LEMMINGS 3	259
BALDIE	230
BANSHEE	190
BLOODNET	230
BRIAN THE LION	159
BRUTAL	230
BUBBLE SQUEAK VO	203
CARTON ROUGE VF	209
DETROIT	290
DREAMWEB	210
DUNGEON MASTER 2	258
FIELDS OF GLORY	245
FIRST ENCOUNTERS	230
FOOTBALL GLORY	185
FRONT LINES	255
ISHAR 3 VO	263
JUNGLE STRIKE	216
KICK OFF 3 EUROP CHAL	231
LEGENDS	NC
LION KING	231
LORD OF THE REALMS VO	250
LORD OF THE REALMS VF	320
ON THE BALL LEAGUE VO	235
PINBALL FANTASIES	210
PINBALL ILLUSION	235
PGA EUROPEAN GOLF	235
PREMIER MANAGER 3	230
PUTTY SQUAD	NC
RISE OF THE ROBOTS	273
SABRE TEAM VO	205
SECOND SAMURAI	229
SHADOW FIGHTER	269
SIM CITY 2000 (4MO+DD)	239
SIMON THE SORCERER 2 VO	265
SKELETON KREW	270
STAR CRUSADER	230
STAR TREK 25TH ANN. VO	270
STRIP POKER POT	270
SUBWARS 2050	265
SUPER STARDUST	265
SUPER STREET FIGHTER 2	260
THEME PARK VO	275
TOP GEAR 2	210
TORNADO (DISQUE DUR)	285
TOWER ASSAULT	184
UFO VF	240

ACCESSOIRES

PC

CDROM X4 VIT. MITSUMI	1390
SB 16 VALUE	729
SB 16 ASP MCD	1199
SB AWE 32	1799
WAVE BLASTER 2	1429
ENCEINTES POWER SOUND 2	99
SCREEN BEAT	139
JETSTICK	299
FLIGHTSTICK PRO	460
VIRTUAL PILOT	660
PROPEDAL	990
JOYSTICK KONIX	168
JOYPAD 4 BOUTONS	139
SOURIS 3 BOUTONS	70
DOUBLEUR DE JOYS	70

AG 600 & 1200

CARTE ACCEL. 1220/28 + 4MO	2190
EXT. 8 MO AG1200	3060
EXT. 4 MO AG1200	1850
EXT. 1 MO AG600	429
EXT. 1 MO AG 600+H	499
LECT. INT. 600/1200	589
KIT OVERDRIVE A600/1200	750
OVERDRIVE +DD 420MO	2490

AMIGA

EXT. 512K AG 500	235
EXT. 512 K + H	289
EXT. 1 MO AG 500+	399
EXT. 1.5 MO AG 500	790
LECT. INT. AG 500	469
LECTEUR EXTERNE 3.5"	490
ALIMENTATION AG	349
COPIEUR SYNCHRO XPRESS	299
INTERFACE MIDI 3+1	199
CRAYON OPTIQUE	299

DIVERS / AG / ST

SOURIS	155
SOURIS + TAPIS	185
ADAPTATEUR 4 JOY	95
KONIX SPEEDKING	95
KONIX SPEEDKING AUTO	100
KONIX NAVIGATOR	115
QJ SUPERBOARD	135
QJ TOPSTAR	199
DISK 3.5" DF DD	30
DISK 3.5" DF HD	40
ETIQUETTES 3.5" X100	40
BOITIER 50 DISK	59
MICRO KIT NETTOYAGE	99
TAPIS SOURIS NEUTRE	40

CD CHARMES

ASIAN HEAT	169
BIG BUST BABES	159
BRIGITTE LIVE VF	419
DEEP THROAT 1 & 2	318
DREAM MACHINE	317
EROTIC VIRTUAL SAMPLER	80
HOT WIRED	159
INFERNO	199
INSATIABLE	169
INTER ADULT MOVIE ALCH.	317
JETSTREAM	199
LEGEND OF PORN 1 OU 2	180
LESBIAN LOVERS	150
LOVE BITES	199
MARK OF ZARA	219
MIKKI FINN	360
MODEL WIFE	144
NEURO DANCER	349
NEW LOVERS	199
PLEASURE ZONES	280
PRIVATE PRISON	229
SAM BOTTE VF	398
SECRET DESIRES	150
SEX	199
SEYMORE BUTTS	317
TABATHA CASH INTERACTIVE	325
VAMPIRE'S KISS	280
VIDEO FUN VF	515
VIRTUAL ESCORT VF	400
VIRTUAL VALERIE 2	431
VIRTUAL VIXXENS	280
VIRTUALLY YOURS 1	245

JEUX AG

ALL NEW LEMMINGS 3	220
ALL TERRAIN RACING	229
ARCADE POOL	120
ARMOUR GEDDON 2	210
AWARD WINNERS PLATINIUM	250
BALDIE	230
BRUTAL	230
CANNON FODDER 2 NF	225
CARTON ROUGE VF	269
CHAMP. MANAG. ITALY 95 VO	240
CLUB FOOTBALL	210
CRYSTAL DRAGON	239
D-DAY VF	295
DARKMERE	205
DARK SEED	170
DAWN PATROL VO	270
DEATH MASK	179
DRAGON STONE NF	225
DUNGEON MASTER 2	255
F1 WORLD CHAMP. EDIT.	209
FIELDS OF GLORY VF	245
FIELDS OF GLORY VO	235
FIFA SOCCER	270
FIRST ENCOUNTERS	209
FLIGHT OF AMAZONE QUEEN	219
FOOTBALL GLORY	185
FRONT LINES	249
GENESIA VO	150
HIGH SEAS TRADER VO	249
ISHAR 3 VO	250
JUNGLE STRIKE	160
KICK OFF 3 EURO. CHALLENGE	200
KING PIN BOWLING	159
LEGEND OF VALOUR VO	180
LORD OF REALMS VF	280
LORD OF REALMS VO	220
MORTAL KOMBAT 2	231
ON THE BALL LEAGUE VO	215
OVERLORD VO	215
PREMIER MANAGER 3	220
RUFF AND TUMBLE	210
SENSIBLE GOLF	220
SENSIBLE WORLD OF SOCCER VF	235
SETTLERS VF	275
SHADOW FIGHTER	239
SIMON THE SORCERER 2 VO	249
SKELETON KREW	270
SKIDMARKS 2	250
STAR CRUSADER	250
STARLORD	250
SUBWAR 2050	265
SUP. STREET FIGHTER 2	250
TOWER ASSAULT	184
UFO	220
ULTIMATE PINBALL	246

PC

ALADDIN	231
AMAZONE QUEEN	NC
AWARD WINNERS PLATINIUM	250
BAZOOKA SUE	NC
BC RACERS	195
BLACK HAWK	269
BUREAU 13 NF	270
B WING	189
CANNON FODDER 2	270
CARTON ROUGE VF	240
COLONIZATION VF	321
COMMAND ADVENTURE STARSHIP	250
DARK SEED	270
DAWN PATROL	300
DEFENDER OF THE EMPIRE	180
DISCWORLD	260
DUNGEON MASTER 2	308
EARTHSIEGE VF	300
EARTHSIEGE MISSION	155
ECSTATICA VF	300
FIFA SOCCER	270
FIGHTER WING	225
FIRST ENCOUNTERS	255
FLIGHT COMMANDER 2	265
FLIGHT LIGHT NF	277
FLIGHT OF AMAZONE QUEEN	NC
FRONT LINES VF	308
HARPOON 2.0	230
HIGH SEAS TRADER NF	280
KING QUEST 5 VO	149
KLICK & PLAY VO	274
KLICK AND PLAY VF	358
LEGENDS	NC
MAGIC CARPET VF	290
MASTER OF MAGIC VF	NC
MENZOBERANZAN	295
METAL MARINES	NC
MICROMACHINES 2	265
NASCAAR RACING VF	251
NCAA BASKET	300
ONE MUST FALL	319
ON THE BALL LEAGUE	245
PIZZA TYCOON NF	297
PREMIER MANAGER 3	230
PSYCHO PINBALL	270
RISE OF TRIADS	250
REUNION VO	180
ROI LION VF	242
SPACE SIMULATOR US	290
SUPER KARTS	NC
SUPER STREET FIGHTER 2	225
THE SETTLERS	329
TIE FIGHTER	291
TOWER ASSAULT	247
TRANSPORT TYCOON VF	309
UFO VF	180
ULTIMATE BODY BLOWS	198
WAKI WHEELS	265
WAR CRAFT NF	277
WARRIORS	NC
X COM TERROR OF DEEP	290

BUDGETS PC

ARCADE POOL	129
CAMPAIGN 1 OU 2 VO	159
CYBERACE	129
DOGFIGHT VO	169
F14 SCENARY	150
FLIGHT PACK	130
INDIANAPOLIS 500 VO	149
KING QUEST 5 VO	149
LEISURE SUIT LARRY VO	129
MONKEY ISLAND 2 VO	169
NICK FALDO GOLF	139
PGA TOUR GOLF	159
PIRATES	149
PIRATES GOLD VO	169
PRINCE OF PERSIA	129
RALLY VO	139
ROBIN HOOD	149
SHUTTLE VO	159
SPACE QUEST 4 VO	169
SUPER FROG	149
WING COMMANDER VO	169
X MAS LEMMINGS	149

COMPIL. AG

TRIPLE ACTION 7	180
MICROPROSE GOLF+ DRIVING FORCE + 3D WORLD SOCCER	
AWARD WIN. PLAT.	250
LEMMINGS +CIVILISATION +ELITE 2	
10 E ANNIVERSAIRE	180
TENNIS CUP 2 + BUMPY'S + DISC + BEST OF THE BEST	
BEAUJOLLY COMPIL	235
CANNON FODDER+ CHAOS ENGINE + TERMINATOR 2 + SETTLERS	

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1 — 36 15 JESSICO — ☎ 93.97.22.00

EXPEDITION: COLISSIMO — FAX 93 97 07 00 02/06

TITRES	Qte	Prix	Montant
		S / Total	
		Port	
		Total	

VOTRE ORDINATEUR(Configuration Complète):

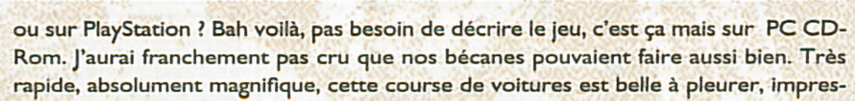
☐ JE JOINS UN CHEQUE OU MANDAT LETTRE
☐ JE PAIE A RECEPTION AU FACTEUR (RESERVE AUX CLIENTS)
☐ JE PAIE PAR CARTE BLEUE ET JE COMPLETE LA LIGNE CI-DESSOUS

CB ________________ Exp . . / . .

NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
C. P. ______ VILLE ....
TEL : .... SIGNATURE:

PORT		
LOGICIELS, JEUX	30 F	PAIEMENT A RECEPTION AU FACTEUR: TOTAL + 47F
IMPRIMANTES, CONSOLES	60 F	EXPEDITION A L'ETRANGER: REGLEMENT PAR MANDANT INTERN. OU CB
ORDINATEURS	90 F	EXPEDITION DOM-TOM OU ETRANGER: TOTAL + 30F



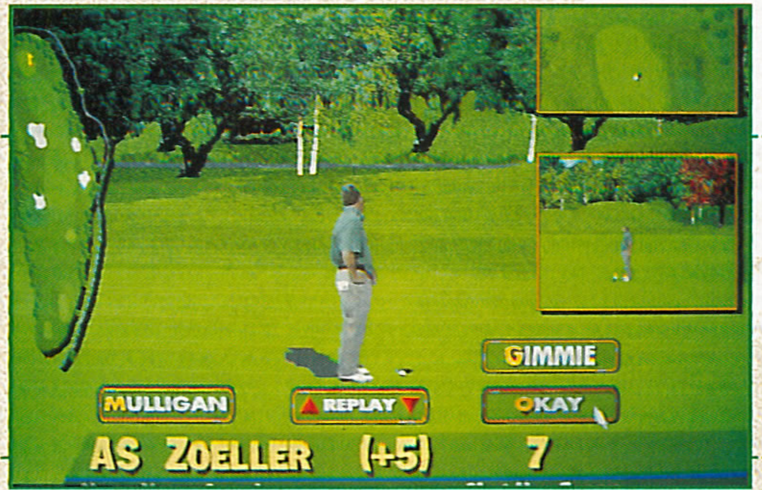


ou sur PlayStation ? Bah voilà, pas besoin de décrire le jeu, c'est ça mais sur PC CD-Rom. J'aurai franchement pas cru que nos bécanes pouvaient faire aussi bien. Très rapide, absolument magnifique, cette course de voitures est belle à pleurer, impressionnante à mourir, même que j'exagère à peine et que je parle pas comme un marseillais.



Pour finir avec les jeux de sports et les courses de voitures, je vous annonce l'arrivée prochaine de **Fatal Racing** sur PC CD-Rom. Le titre est provisoire, pour l'instant. Ce jeu est développé par l'équipe de Gremlin, pour Interplay donc. Il s'agit de courses sur routes, avec de belles voitures mais pas des F1, un peu comme Need for Speed. Les graphismes en S-VGA nous ont bien plu, le jeu est d'ores et déjà rapide et agréable à manier.

Allez, une rubrique consacrée aux jeux vidéo ne serait pas complète sans une simulation de golf. C'est Electronic Arts qui s'y colle, avec **PGA Tour Golf '96** sur PC CD-Rom. Bon, c'est un jeu de golf, les règles n'ont pas changé, le principe est toujours le même, l'évolution ici n'est que graphique. Ce qui est déjà pas mal, je vous l'accorde, surtout que dans le cas de PGA Tour Golf '96, les graphismes sont sacrément beaux. Certainement le jeu de golf le plus réaliste.



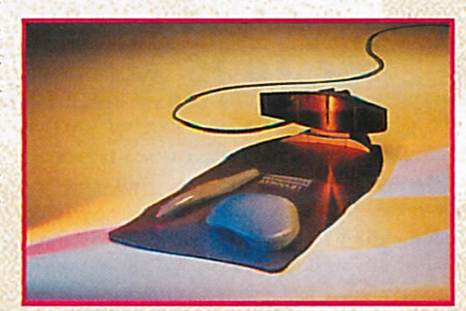


quoi de neuf ?

L'AeroDuet

Fabricant : Creative Labs
Téléphone : (1) 39 20 86 00
Prix : NC

Saviez-vous que la souris 3D de Creative existe depuis près de six mois ? Seulement voilà, ça coûte relativement cher (environ 2 000 F) et Creative ne sait toujours pas s'il va la diffuser en France. Toujours est-il que c'est rudement joli et que ça fonctionne drôlement bien. Fourni avec Stylet et Souris 2D/3D.



L'oiseau de feu

Fabricant : Gravis
Prix : NC

Le dernier joy de Gravis ne comporte pas moins de 17 boutons programmables ! Rien que ça ! Se connectant à la fois au port joystick et à la sortie du clavier, la prise en main du FireBird est excellente et son large socle le rend particulièrment stable, mais nécessite une surface importante. La programmation se fait le plus simplement du monde et il est possible d'imprimer et de répertorier la configuration du joy pour chacun de ses jeux. Bientôt disponible en France.



Une sublime aventure dans un univers entièrement nouveau grâce à la technologie du CD-ROM...



JOYSTICK - 95%
"LBA, le plus beau jeu du monde!"

GEN 4 - 95%
"Original! Jouable! L'extase!"

CD Loisirs
"Vous en rêviez, Adeline l'a fait..."

3615 EADIRECT 2,19F/Mn
ELECTRONIC ARTS

Disponible sur PC disquettes

Un véritable délice pour les yeux, avec Twinsen pour vedette, le sympathique et pétillant héros égaré dans un monde périlleux...



... vivez ses aventures au cours des 12 chapitres d'action qui se déroulent sur deux immenses hémisphères. Explorez 40 somptueuses contrées ...



... chacune est parsemée de nombreuses énigmes à résoudre, de pièges à déjouer, d'obstacles à surmonter et de fabuleux objets à découvrir...



sauf si bien sûr...

Vous avez fait le même rêve

... l'Intelligence Artificielle finement gérée ajoute une nouvelle dimension à ce formidable voyage en offrant un nombre infini de réactions à chacune de vos actions...



Cette féerique épopée est encore plus belle grâce aux sublimes graphismes en SVGA et aux voix numérisées

Little Big Adventure



Vous n'avez encore jamais rencontré un jeu tel que Little Big Adventure...

Pour plus d'informations sur Little Big Adventure, téléphonez au 72.53.25.25 ou écrivez à Electronic Arts France S.A, Centre d'affaires Télébase, 3 rue Claude Chappe, 69771 Saint Didier au Mont d'Or Cedex • © Adeline Software International. Tous droits réservés • Adeline Software International et son logo sont des marques de Adeline Software Interational, S.A. • SGI est une marque de Silicon Graphics Inc. • Electronic Arts est une marque déposée de Electronic Arts. • Nécessaire: 25MHz 486 ou plus. 4Mo RAM. SVGA 256 couleurs. Disque dur (11Mo disponibles). MS-DOS 5.0 ou version ultérieure, Lecteur CD-ROM simple vitesse. Carte Vidéo compatible VESA Soundblaster ou carte sonore compatible.


ELECTRONIC ARTS

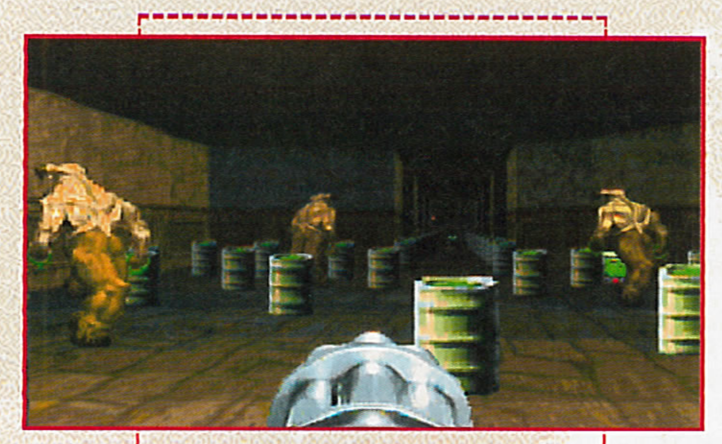


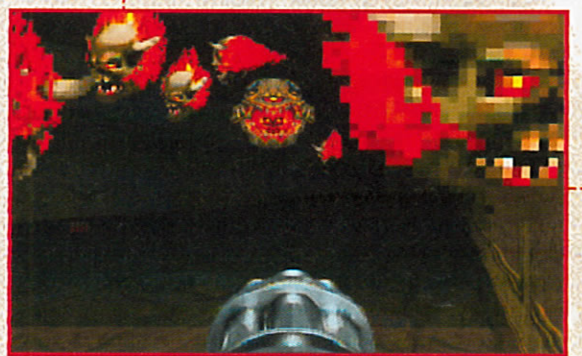
From Frédérick Raynal, the director of *Alone In the Dark*™

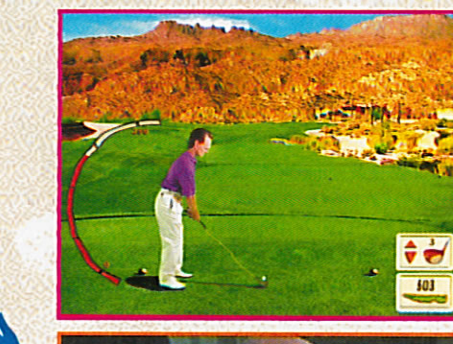


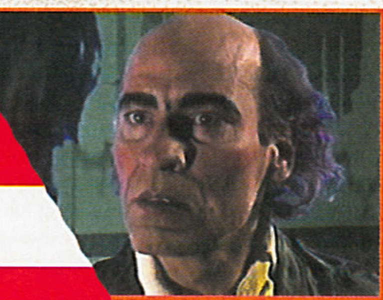
macintosh

Les joueurs sur Mac sont toujours en grande minorité face aux joueurs PC, mais les éditeurs sont de plus en plus nombreux à proposer des adaptations de leurs softs pour les bécanes d'Apple. Voici une liste de ceux que nous avons vus ou qui ont été annoncés sur le salon de Los Angeles.









La plus belle surprise, pour les possesseurs de Mac, est sans aucun doute l'annonce par ID Software de l'arrivée de **Doom II**, au mois de juin, sur disquette et CD-Rom. Avec la possibilité de jouer jusqu'à quatre en réseau, y compris en réseau mixte Mac-PC.

Chez Psygnosis, on prévoit de sortir l'excellent jeu d'aventure Discworld sur CD-Rom, à la fin de l'année. Domark nous a confirmé l'arrivée d'Absolute Zero pour PowerMac, de Flying Nightmares 2 et d'Out of the Sun. Trois simulateurs, le premier étant futuriste et dans l'espace.

Autres grosses et bien belles surprises : Dark Forces sur CD-Rom sortira fin mai, Full Throttle sur CD cet été, et X-wing Collectors CD à la fin de l'année. LucasArts pense à nous très fort, tout comme Novalogic qui nous prépare une adaptation de son fameux simulateur d'hélicoptère Commanche over kill.

Du côté d'Interplay, pas mal de nouveautés aussi : **Dungeon Master II** en septembre ; et cet été, Frankenstein Through the Eyes of the Monster et **Skins Golf at Bighorn.** Le jeu de stratégie de l'année arrive sur Mac, Blizzard adapte Warcraft pour nos bécanes, ainsi que Pax Imperia 2. Sorties à la rentrée.

Virgin nous réserve de jolis cadeaux d'ici Noël, avec Indy Car Racing 2.0, le très en retard **11th Hour**, le jeu d'aventure Rivers of Dawn et les combats dans l'espace d'Alien Alliance. Tout ça sur CD-Rom.

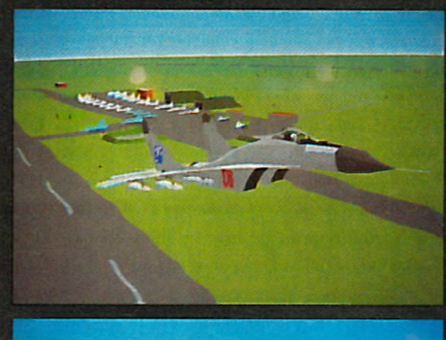
Tetris a largement été décliné sur Mac, Spectrum Holobyte ira tout de même de son Qwirks cet été.

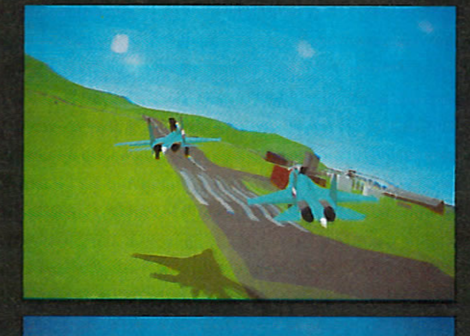
Et pour finir, mon coup de cœur perso, le soft que j'attends avec impatience depuis des mois, avant même d'être certain qu'il sorte : Beavies & Butt-Head de Viacom. L'adaptation de l'extra-mort-de-rire-ah-ah-ah dessin animé de MTV. Aussi drôle que l'original.



PC

LA SIMULATION DU SALON ÉTAIT AUSSI LA SIMULATION DU SALON





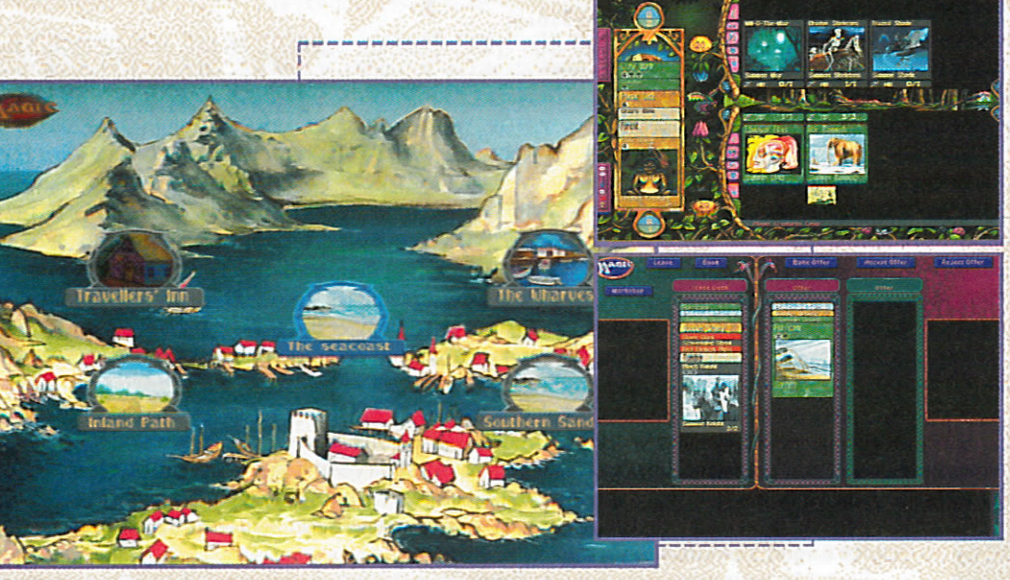


Les simulations de vol étaient étonnamment absentes du salon, les nouveaux titres du moins. Nous n'en avons trouvé qu'une, mais attention, pas n'importe laquelle, peut-être la meilleure simulation de combat jamais créée sur PC.

Le jeu est développé depuis plus de trois ans par une équipe de programmeurs russes installés au nord de **Moscou. Sukoï** 27 sera édité par SSI et distribué par Mindscape par chez nous. Le réalisme de cette simulation est absolument incroyable, on a l'impression d'avoir un programme destiné aux formations militaires. Attention, les graphismes ne sont pas réalistes, eux, quoi que très beaux. Pas de mapping, de textures ou autres techniques en vogue en ce moment. Non, mais de délicieux avions en 3D surfaces pleines. Tellement démodés de nos jours, que cela en devient très chic. Le jeu sortira au mois d'octobre, nous vous en parlerons donc plus longuement, et il y en a des choses à dire ! Le Flight Simulator des jeux de combats.

stratégie réflexion

Peu de jeux dans cette catégorie, à croire que les joueurs ne demandent que des clones de Doom. C'est la mode. Ça passera.



TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX

Chez Blizzard Entertainment, on bosse sur Warcraft 2 pour CD-Rom PC. Le jeu est à 50% fini et sortira en octobre 95. Pax Imperia 2, la suite du jeu de conquête galactique du même éditeur, sortira en même temps sur CD-Rom PC Windows et sur CD-Rom Mac.

C'est assez mystérieux, je n'aurai pas parié un kopeck sur le succès de ce jeu et pourtant, Wizards of the Coast a vendu plus de 500 millions de cartes de **Magic: The Gathering** à ce jour. Pour simplifier à mort et résumer méchamment, il s'agit d'un jeu de cartes où vous frappez vos adversaires à coups de sorts, d'armes diverses, en leur envoyant des monstres et des tas de sales bestioles. Des bêtes de cartes, avec des beaux dessins c'est vrai, mais quand même, de là à faire des centaines de milliers de fans dans le monde, de là à ce que des cartes dites rares s'échangent à plusieurs centaines de francs pièce, voire des milliers de francs... Enfin bref, Microprose est en train d'adapter le jeu sur CD-Rom PC, avec des beaux graphismes en SVGA et la possibilité de jouer en réseau, par modem et tout.

quoi de neuf ?



Per4Mer

Fabricant : Home Arcade Systems Inc.
Internet : theper4mer@aol.com
Téléphone : (19) 1 800 254 8466

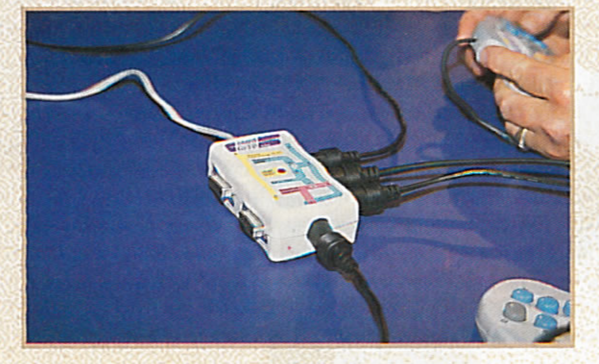
Un volant c'est bien, seulement voilà, c'est cher. Le Per4Mer n'est certes pas de la même qualité que le F1 de chez Thrusmaster, mais son prix lui est inférieur de moitié. Ses deux boutons situés de chaque côté permettent un accès facile pour les changements de vitesse. Compatible avec Nascar et F1 Grand Prix, le Per4Mer ne devrait pas tarder à trouver un importateur pour la France, du moins espérons-le.



Creative a du répondant

Fabricant : Creative Labs • Téléphone : (1) 39 20 86 00
Prix : NC

Creative s'apprête à lancer sa carte à tout faire. En effet, la Phone Blaster est à la fois un modem/fax à 14 400 bauds, un répondeur téléphonique interrogeable à distance et une carte SoundBlaster 16. Les programmes fournis intègrent WinCim pour Compuserve, VoiceView permettant d'envoyer un fichier pendant que l'on parle au téléphone et tous les utilitaires liés à la gestion du fax et du répondeur. Creative attend l'agrément France Télécom pour la diffuser en france.



Quadrupleur Gravis

Fabricant : Gravis

Comme tous les ans, chaque constructeur dévoile ses toutes dernières nouveautés. Du côté de chez Gravis, on pouvait voir un prototype quadrupleur de joypad. Impossible de vous donner une estimation de prix, ni même une date de disponibilité. Mais sachez que ça arrive et que l'on ne se privera pas pour vous en reparler.

M2 la contre-attaque

Trip Hawkins, le patron de 3DO, a profité du salon de Los Angeles pour annoncer officiellement l'arrivée prochaine de sa nouvelle machine de jeu baptisée M2. L'objectif est clair : foutre la pâtée aux nouvelles machines de Sony, Sega et Nintendo. Trop ambitieux, trop utopique ? Pas si sûr...

Quand la 3DO est sortie sur le marché, le but de Trip Hawkins était de prendre la première marche du podium et d'installer ses machines entre les mains de tous les joueurs de la planète. La 3DO n'a pas eu le succès escompté par le constructeur, c'est indéniable, même si le parc installé est beaucoup plus grand qu'on veut parfois nous le faire croire (environ 500 000 bécanes vendues dans le monde). Ce sont moins les capacités de la machine que la puissance marketing qui sont en cause dans cet échec partiel : machine trop chère, mal distribuée et souffrant de l'absence de gros titres populaires dans les salles d'arcade à sa sortie. En fait, la 3DO a plutôt préparé le terrain aux machines à la mode maintenant, débroussaillant la piste pour la PlayStation de Sony ou la Saturn de Sega, toutes deux sorties au Japon, bientôt en Europe et déjà aux States pour la Saturn.

La compétition a donc avancé d'un cran. Autant les machines 16 bits de Sega et de Nintendo sont dépassées, autant la 3DO pourtant d'architecture 32 bits, l'est également. Et déjà les jeux de la nouvelle génération arrivent au galop, de nombreux jeux PlayStation et Saturn étaient présentés sur le salon. Mais Trip Hawkins, et tout 3DO derrière lui, a déjà réagi avec sa nouvelle machine, la M2.

Des capacités très, très impressionnantes

Sur le papier, la nouvelle machine de 3DO est 7 à 10 fois plus puissante que la PlayStation de Sony. Attention, aucune machine de technologie M2 n'a pour l'instant été présentée. Il ne faut pas oublier le statut particulier de 3DO qui ne fabrique pas de machines, qui n'en vend pas, mais qui la crée. Ensuite, ses partenaires, Goldstar, Matsushita et Panasonic peuvent fabriquer des bécanes utilisant la nouvelle technologie (ils payent pour ça, faut pas exagérer non plus). Nous ne savons pas encore qui fera le premier pas. De toutes façons, on ne devrait pas voir de 3DO M2 avant le premier trimestre 1996. Dangereux de laisser Sony et Sega se partager le gros gâteau de Noël, c'est la première réflexion qui me vient à l'esprit. Mais après tout, l'énorme Nintendo fait la même chose, son Ultra 64 ne sortira pas avant avril prochain. Faut-il voir une pré-bataille Sony-Sega, puis une seconde génération Nintendo-3DO ? En tout cas, l'année à venir s'annonce excitante et mouvementée.

De la M2, nous n'avons vu que des démos pour l'instant, quatre au total, cernant les thèmes principaux des jeux qui cartonnent en ce moment et qui seront déclinés dans les mois à venir : une course de voiture, un jeu à la Doom, un jeu de combat, et une démo montrant les capacités d'affichage de polygones texturés.

C'est donc à prendre avec des pincettes, mais contrairement à ce que peuvent dire les mauvaises langues issues des milieux consoles, il serait ridicule de montrer des démos qui tuent, puis de sortir une bécane quelques mois après incapable d'en faire le dixième. Pour en savoir plus sur l'aspect technique de la M2, je vous invite à lire les encadrés qui traînent dans ces pages. Accrochez-vous, ça fait très mal !

En ce moment, 3DO est en discussion avec des partenaires du monde du jeu d'arcade, la Sega Saturn profite de la notoriété de Virtua Fighter dans les salles, l'Ultra 64 de Nintendo nous fait baver avec Killer Instinct, et la M2 de 3DO est bien décidée à faire de même. Il n'est donc pas impossible de voir des machines d'arcade utilisant la technologie M2 dans les mois à venir. On avance même les noms de Capcom et Konami.

Et côté software alors, hein ? Parce qu'on le sait parfaitement depuis longtemps maintenant, ce ne sont pas les capacités techniques d'une machine qui font vendre, ce sont les jeux disponibles. Un problème qui a fait souffrir la 3DO première du nom, d'ailleurs. Les très bons jeux 3DO comme Street Fighter machin turbo, Wing Commander bidule, Return Fire, Fifa Soccer et compagnie auraient fait exploser les ventes de la bécane s'ils avaient été disponibles à son lancement. Nous n'avons pas

Un peu de techno

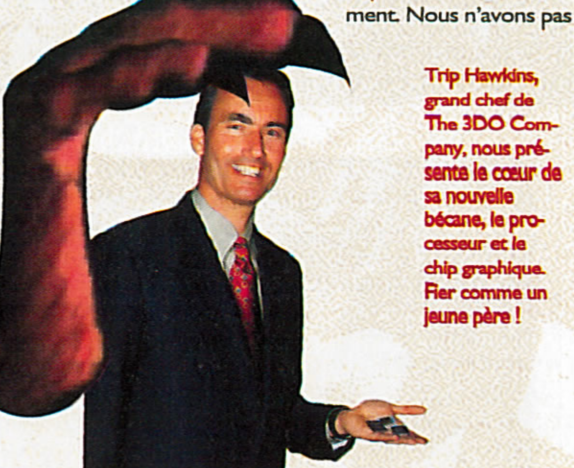
CPU
- Architecture 64 bits
- Processeur: PowerPC 602 RISC, 66 MHz
- 132 millions d'opérations par seconde
- 1 million de polygones affichables par seconde

MÉMOIRE
- 48 Mb (SDRAM, ROM)
- Bus de 64 bits
- Mémoire cache intégrée

GRAPHISMES
- 640 x 480 et 320 x 240 en 24 ou 16 bits
- MPEG-1 en interne
- Décompression JPEG
- 16,7 millions de couleurs affichables

Audio
- Décompression audio MPEG
- DSP 66 MHz
- 32 canaux

PLUS
- Mémoire non volatile interne pour sauver des données (sauvegarde de parties ou de scores, par exemple).
- Ports d'extension.





Trip Hawkins, grand chef de The 3DO Company, nous présente le cœur de sa nouvelle bécane, le processeur et le chip graphique. Fier comme un jeune père !

e de 3DO

encore vu de jeu pour l'instant, mais cela ne devrait pas tarder. Les Studios 3DO sont en cours de réalisation en ce moment, et environ 25 licenciés 3DO recevront les kits de développement cet été.

Les plus belles démos du moooonde

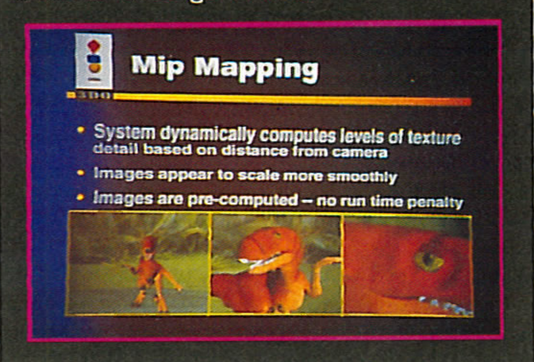
Au cours de sa conférence, le père Trip Hawkins nous a fait baver avec quelques démos. Bavez donc à votre tour en regardant les photos de ces pages, et imaginez que tout cela tourne dans tous les sens, à fond la caisse, que les musiques et les bruitages sont les plus impressionnants jamais sortis d'une bécane de jeu, le tout avec des couleurs incroyables, des textures délirantes et un réalisme à couper le souffle.Si ces démos se transforment en véritables jeux, si la jouabilité n'est pas à jeter à la poubelle, si les titres suivent, alors Mr Trip, vous tenez un converti. Ça fait beaucoup de si, non ? Mais la plus grosse condition du succès de cette machine viendra du prix de la première bécane 3DO utilisant la technologie M2 lancée sur le marché. Surtout que sur le salon de Los Angeles, le président de Sony a annoncé le prix de lancement de sa PlayStation : 300 dollars (environ 1500 francs). Machine qui sortira en septembre aux States et en Europe.

Pour l'instant, Trip Hawkins laisse entendre que la M2 sortira à 400 dollars (environ 2 000 francs, donc). C'est plus cher que la PlayStation, mais la machine est sacrément plus performante – un bond en avant donc – tout en étant compatible avec les jeux 3DO déjà existants. Sans oublier qu'une extension est d'ores et déjà promise pour les possesseurs de 3DO première génération, qui transformera leur bécane en M2. Reste à savoir le prix de cette extension, là aussi une des clés du succès de la nouvelle machine.

Beaucoup de questions laissées en suspens, auxquelles on devrait trouver les réponses dans les mois qui viennent. Plus que jamais, Joystick vous tiendra au courant de l'évolution du monde de la 3DO.

Pas de pixellisation!

Regardez ça. Le même dinosaure vu de loin, puis vu de près. Grâce à la technologie M2, pfiiiuuut, envolés les effets de gros pixels quand on s'approche des objets ou des personnages. Imaginez vos jeux préférés, Doom II au hasard, avec cette technologie. C'est ce que nous promet notre super pote Trip Hawkins. Patience, croisons les doigts et tout.



La M2 de 3Do n'échappera pas à la règle: pour avoir un large succés, il faut présenter un jeu de combat. On n'oubliera pas Virtua Fighter et To Shin Den facilement

En haut de cette photo, notre copine la vache telle qu'elle serait affichée sur une bécane 32 bits, effet de pixellisation garanti. En bas, notre même super copine la vache affichée avec la technologie M2. L'image est filtrée, fine et sans pixellisation grâce aux capacités de mip mapping de la bécane.

Cette image est tirée d'une des démos présentées au cours de la conférence, la démo la plus impressionnante qu'il m'ait été donné de voir. Comme dans Doom, le personnage se déplace dans des décors en 3D. Mais quels décors ! Et le tout sans pixellisation.

3DO les jeux

L'annonce de l'arrivée prochaine d'une nouvelle machine 3DO plus performante ne nous a pas empêchés d'apprécier les nombreuses nouveautés présentées pour "la vieille" 3DO.

KILLING TIME

BLADE FORCE

Les derniers jeux sortis sur 3DO étaient résolument axés sur l'esprit consoles, Street Fighter ne sera que mon seul et unique exemple. **Killing Time**, développé par Studio 3DO, le pendant software de la boîte ayant donné naissance à la machine, fait lui référence au monde micro, et plus particulièrement au PC. Situé entre The 7th Guest et Doom, le jeu est moyennement original mais complètement réussi et amusant. Vous êtes enfermé dans une maison hantée, vous cherchez à vous évader (normal !) et des tas de bestioles, de personnages tarés essayent de vous en empêcher. Comme vous n'êtes pas très calme, vous les massacrez méchamment à coups de mitrailleuse. Disponible très bientôt, en juin.

L'équipe de développement de 3DO ne chôme pas, puisque **Blade Force**, excellent jeu d'arcade, sortira également au mois de juin directement de Studio 3DO. Vous y incarnerez un guerrier armé d'un bon gros laser et équipé d'un transporteur à hélice bien fixé sur son dos. Votre charmante petite ville est entièrement sous le contrôle d'un gang puissamment armé, et vous avez plus que l'intention de les faire déguerpir rapidement. L'action est entièrement en 3D, vous volez au-dessus de la ville, en total liberté, montant, descendant sur les installations ennemies. Votre personnage est affiché à l'écran, tandis qu'une caméra le suit dans tous ses mouvements, effet de poursuite tout à fait excellent. Très bien réalisé, amusant et suffisamment difficile, Blade Force sent le très bon jeu à plein nez.

Décidément, le salon de Los Angeles nous a réservé de chouettes surprises pour la 3DO. **Space Hulk** était sans conteste l'un des meilleurs jeux présentés pour la machine, les programmeurs d'Electronic Arts ont fait très fort. Ce thème a été décliné à de nombreuses reprises, sur toutes les plates-formes, et il semblerait bien que la version 3DO soit la meilleure. Rappelons que vous dirigez un Space Marine et que vous



êtes envoyé avec vos potes dans les entrailles de vaisseaux envahis par des Aliens. Votre but est de tout nettoyer, à coups de fusil d'assaut. L'ambiance est particulièrement flippante, étouffante, vos collègues vous préviennent par liaison radio de l'arrivée d'Aliens derrière vous, sur votre gauche, à droite. Stressant à mort. Les monstres sont superbes, comme les décors du jeu d'ailleurs.

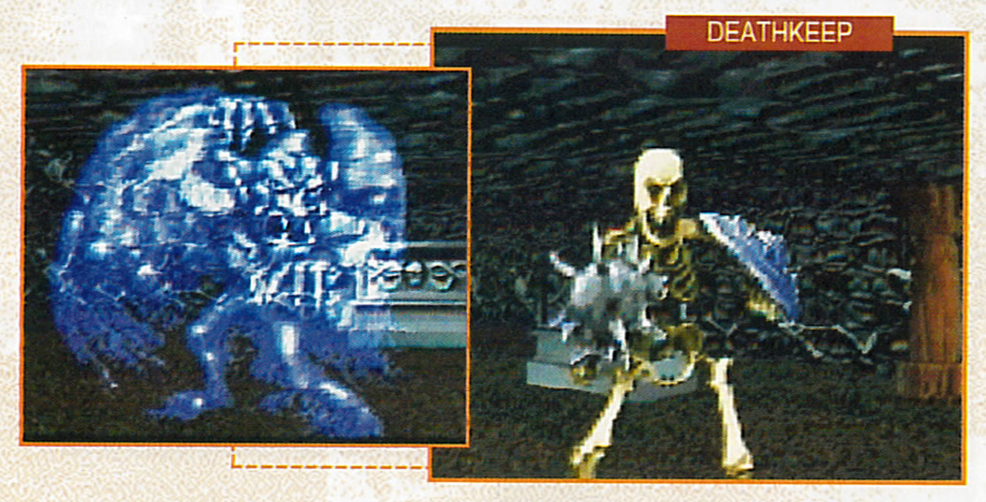
D'autres jeux Electronic Arts étaient présentés, notamment **Shockwave 2**, la suite de, ah ah bravo, Shockwave 1. L'action se déroule 37 ans après le premier épisode, alors que vous poursuivez les Aliens dans un autre système solaire. Outre le nouveau scénario, Shockwave 2 a largement été amélioré techniquement, et propose pas moins de 60 minutes de séquences vidéo.

Hop, un autre Electronic Arts pour 3DO, développé par Origin et qui sortira à la fin de l'année : **Prowler** se déroule également dans le futur, vous mettant aux commandes d'un walker bourré d'armes et de munitions jusqu'à la gueule. Le jeu se veut plus qu'un bête shoot'em up, et propose un scénario complet et plein de rebondissements.

Toujours chez Electronic Arts, mais dans la collection Sports cette fois, **Foes of Ali** vous met des gants de boxe. Vous n'êtes pas n'importe qui, vous n'êtes pas seulement vous, vous allez incarner l'illustrissime Muhammed Ali. Avec la manette et tous les boutons de la 3DO, le joueur balance les coups les plus traîtres sur son adversaire, mais il dirige aussi la caméra qui montre l'action. Très réaliste et très drôle. Sortie prévue à la fin de l'année.

Les graphismes de **Captain Quazar** sont très cartoons, très caricaturaux et amusants. Ce qui n'empêche pas ce soft développé par Studio 3DO d'être un véritable jeu de massacre. Les graphismes sont affichés en 3D isométrique, avec des scrollings multidirectionnels. Au début de chaque niveau, votre chef vous donne votre mission, celle de massacrer tout le monde, de libérer des otages ou de faire sauter un bâtiment. Marrant et bourré d'action.

Les jeux de combats tentent, d'habitude, de mettre en piste les personnages les plus méchants et flippants possible. Dans **Ball-Z**: the director's cut, c'est plutôt le contraire, les protagonistes sont tout mignons et rigolos, ce qui ne les empêche pas de se mettre méchamment sur la tronche. Développé par PF.Magic pour Crystal Dynamics, ce jeu sortira en septembre.SSI se met à la 3DO. L'éditeur de


DEATHKEEP

jeux de rôles bien connus est effectivement en train de faire les dernières retouches à **DeathKeep**, un jeu qui vous plongera dans le monde d'Advanced Dungeon & Dragons. Choisissez votre personnage parmi les trois qui vous sont proposés avant de partir explorer les grottes, les catacombes et les prisons glacées de DeathKeep.

Pas mal de nouveautés pour la 3DO du côté de chez Interplay. Tout d'abord avec l'adaptation de **Descent**, l'un des plus gros succès PC de ces derniers mois. Imaginez Doom avec des vaisseaux à la place des humains et des monstres, mais toujours dans des couloirs étroits et étouffants. Imaginez également que vous avez une liberté de déplacement de 360°, le tout très rapidement dans des décors recouverts de textures mappées. Tout ça, c'est Descent.

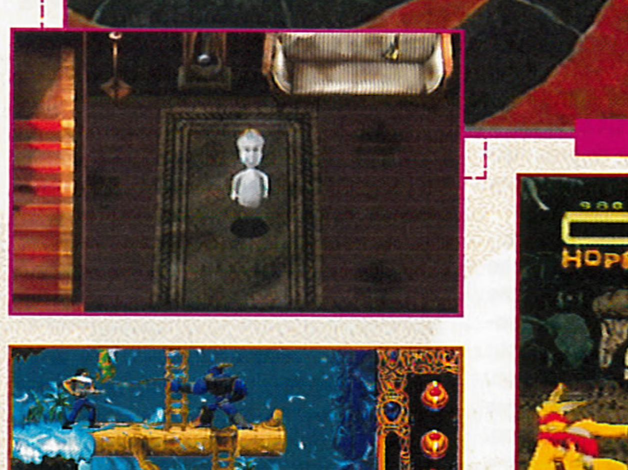
Le film vient à peine de sortir, et déjà Interplay prépare son adaptation sur 3DO : **Casper**, avec tous les fantômes bien marrants. Waterworld devrait d'ailleurs également voir le jour sur 3DO, le film sortira en juin aux States.

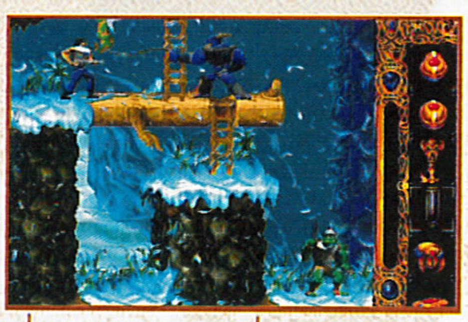
Clayfighter est un des classiques d'Interplay pour consoles. Il s'agit d'un jeu de baston, un classique système de duels et de tournois, sauf que les personnages qui s'affrontent sont vraiment particulièrement débiles : bonshommes de neige et autres géants de boules. Très marrant !

Et enfin, toujours chez Interplay, **BlackThorne** devrait sortir bientôt sur 3DO. BlackThorne est un jeu de plates-formes et d'action, une sorte de Prince of Persia où le personnage principal passe son temps à ouvrir le feu sur tout ce qui bouge à l'écran.

Terminons notre rapide tour d'horizon des prochains jeux 3DO avec **Firewall**, un jeu de tank futuriste développé par Goldstar. Ici on ne fait pas dans la dentelle, on tire sur tout ce qui bouge, en l'occurrence d'autres tanks, des vaisseaux volants ou encore des walkers géants.


DESCENT




CASPER

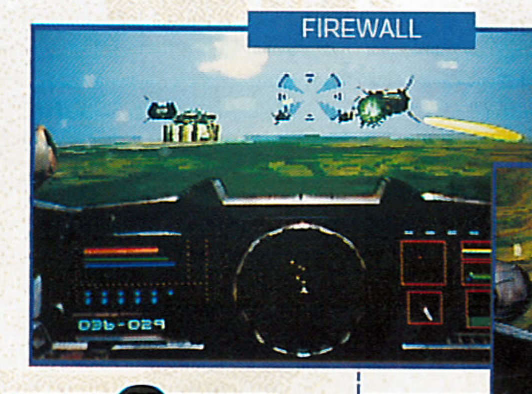
De bien belles adaptations

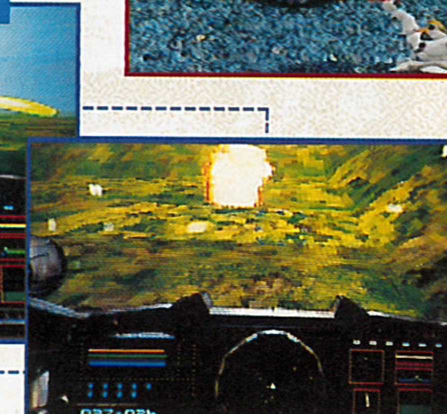
Les jeux ne sont pas nouveaux, vous les connaissez peut-être déjà pour y avoir joué sur le PC de votre voisin de pallier, mais ils arrivent très bientôt sur 3DO : Hell de Gametek, DragonLore et Lost Eden de Cryo, Alone in the Dark 2 d'Infogrames et Creature Shock d'Electronic Arts Nous avons vu tous ces jeux sur le salon de Los Angeles : une seule chose à dire, les versions 3DO sont au moins aussi bonnes que les versions originales sur PC.



CLAYFIGHTER


BLACK THORNE


FIREWALL



GAGNEZ UN CADEAU

DE LUXE

SUR LE SERVEUR

3615 JOYSTICK

**PARTICIPEZ AU JEU DU VRAI FAUX
ET GAGNEZ LA CONSOLE PLAYSTATION
DE SONY, UNE CONSOLE DE REVE!**

QUELQUES EXEMPLES DE JEUX:



Ridge Racer: un jeu de course hallucinant!



Tekken: LE jeu de baston du moment!



Motor Toon GP: une course à la Tex Avery, tordante...



Jumping Flash: vous êtes un lapin, zboing zboing!

DUNE, KGB, LOST EDEN, ON NE COMPTE

Stéphane Picq

Depuis près de dix ans, Stéphane Picq compose les morceaux et crée les bruitages de nos jeux préférés. Résumé d'une après-midi cool en terrasse.

Moulinex: Bon, on va se débarrasser des questions administratives. Tu as quel âge ?

Stéphane Picq: 30 ans. Euh non, 29, j'ai pas encore 30 ans.

Mix: Comment as-tu commencé ?

Stéphane Picq: À la base, j'étais programmeur. J'avais réalisé Birdie, un jeu sur Spectrum. J'ai fait l'adaptation de Bubble Ghost sur Amstrad et sur Amiga. C'était une vraie galère, il a fallu que j'apprenne à programmer en C. L'année précédente, j'avais fait la musique de Quin et de Spidertronic. Du coup, j'ai fait celles des adaptations de Bubble Ghost. Je me suis aperçu que c'était ça que j'aimais et j'ai décidé d'arrêter de programmer.

Mix: Ça ne devait quand même pas être le pied, les outils à l'époque ?

Stéphane Picq: Non, il fallait rentrer ses musiques sur une partition. Comme je fonctionne plutôt à l'oreille, j'y allais un peu par la méthode essai/erreur. Vers cette période, j'ai aussi fait les musiques et les bruitages de Wanted, puis Kult. Dès Kult, j'ai utilisé des samples (NDLR : échantillon, sons digitalisés) de sons créés sur un Kawai K1. Mais c'est surtout à partir de Purple Saturn que je m'y suis mis sérieusement.

Mix: C'est important pour toi, de créer tes sons ?

Stéphane Picq: Oui, c'est indispensable. Je commence toujours un morceau en créant les sons. Ce sont eux qui me donnent une idée. Je trouve que l'inverse produit une musique froide. Il n'est pas cohérent de composer avec un son donné si le morceau est finalement interprété avec un autre (NDR : forcément, ça reviendrait à écrire un truc pour clavecin pour le jouer ensuite au vibraphone !). Chez Cryo, on vient d'acheter le catalogue de sons de la Warner, 55 CD, mais je préfère échantillonner mes propres sons et les retravailler ensuite. En tout cas, s'il m'arrive de prendre un son sur un disque, il ne m'est jamais arrivé de piquer une séquence complète. Les disques, c'est bien pour l'inspiration. Par exemple, pour Crash Garret, j'avais acheté de vieux disques de jazz aux puces. J'ai échantillonné les craquements, pour que la bande-son rappelle les vieux films. Sinon, j'utilise tout et n'importe quoi.

Dans l'un des morceaux d'Eden, les percussions sont faites avec un pot de miel vide !

Mix: Tu dois avoir pas mal de matos, non ?

Stéphane Picq: Dès 1988, j'ai commencé à investir sérieusement. Il faut dire que je vivais chez mes parents, ce qui facilite les choses. À l'époque, j'avais déjà un Vocoder Synthy, Pro 24 sur Atari, etc.

Maintenant, j'ai plein de trucs : échantillonneur S750 Roland, synthé analogique Kawai K4 (j'ai d'ailleurs bousillé le clavier en m'excitant sur la musique de Megarace), synthé FM Yamaha TX81Z dont je ne me sers plus trop, Vocoder Roland SVC 350, Synthy-A de EMS, un engin génial qui date de 1969 (NDR: tu m'étonnes, j'en cherche un depuis dix ans !). Je m'en suis servi pour faire le moteur de Megarace, en ajoutant une distorsion. J'ai une Bass Station Novation et une petite merveille, le Morpheus de E-Mu. C'est un synthé qui permet de morpher des sons entre eux. Je m'en suis servi pour les morceaux de Eden. J'ai une table de mixage CRZ04 Mackie, un Direct to Disk Cession 8, avec un disque dur de 2 Go, CuBase sur PC, un DAT avec micro qui me sert à récupérer des ambiances sonores à l'extérieur et des effets Lexicon. J'utilise également un micro Neuman, qui appartient à Cryo (la Rolls des micros).

Et puis j'ai des tonnes d'instruments, que je collectionne : une balalaïka (NDR : genre de mandoline russe et triangulaire), des bols tibétains. Je joue aussi des percus et de la flûte.

Mix: Comment ça se passe lorsque tu dois faire une musique pour carte Adlib, par exemple ?

Stéphane Picq: J'utilise un outil développé par Rémi Herbulot. Ça récupère les fichiers MIDI et permet de travailler les sons. L'outil avait été développé pour Extase,



PLUS SES BRILLANTES COMPOSITIONS

musicien numérique



un jeu Cryo assez novateur à l'époque, hélas retiré du commerce par Virgin, qui n'avait pas vraiment suivi. Sur Amiga, la musique était interactive. Les morceaux changeaient en fonction des actions du joueur. Hélas, j'ai l'impresssion qu'il y aura de moins en moins de projets de créateurs dans l'industrie du jeu. Pour en revenir à l'Adlib, c'est une carte qui a beaucoup plus de possibilités qu'on ne le croit. Dans Dune, toujours avec une version améliorée de l'outil de Rémi, on a vraiment travaillé les sons (NDR : à ce jour, c'est la meilleure version Adlib d'une bande-son). C'est vrai que les 200 ou 300 sons d'origine sont pourris, mais comme il y a peu de paramètres, les musiciens sur micros ont toujours pensé que la carte était simplette. En fait, le peu de paramètres suffisent à créer de bons sons.

■ Mix: Ça a été important, Dune ?

Stéphane Picq: Oui. Dès le début du projet, il avait été décidé qu'on sortirait un CD audio. Ça m'a vraiment permis de bosser sans m'occuper du support, en pensant avant tout musique. De plus, j'ai beaucoup appris au contact de Philippe Ulrich (NDR : fondateur de Cryo et Grand Muad'ib), qui m'a aidé pour le mixage et a participé à quelques morceaux. J'ai travaillé de la même façon pour KGB, mais hélas le CD n'est jamais sorti. Blood a été aussi un grand truc. Je trouve que Philippe Egret, qui s'était chargé des ambiances sonores, a fait un excellent boulot.

■ Mix: À quel stade du développement d'un jeu commences-tu la musique ?

Stéphane Picq: Généralement, je regarde les dessins préparatoires sur papier, et ensuite je travaille dans mon coin. Il y a une longue période de maturation, mais quand je branche le matériel, c'est rapide et ne prend généralement pas plus de deux jours. Par exemple, le morceau d'intro de Dragon Lore a été fait en quatre heures. Ça va les faire marrer à Cryo, que je dise que je bosse vite !

■ Mix: Tu n'aimerais pas faire autre chose, que des musiques de jeux ?

Stéphane Picq: Si, j'aimerais beaucoup faire une BO de film. D'ailleurs, j'ai un projet en ce moment. J'ai déjà eu une expérience avec la musique de Mission Galaxia, un jeu interactif qui passe à la télé sur France 2 (NDR : vous ne devez pas être au courant : en fait, c'est très intelligemment programmé le samedi matin, assez tôt). Cela dit, je ne suis pas très content du résultat : la musique est noyée par les bruitages, et le tout couvert par la voix du commentateur.

■ Mix: Et la scène, tu y penses ?

Stéphane Picq: Oui, c'est sûrement ce qui me manque le plus. Cette espèce d'échange avec le public où chacun renvoie de l'énergie à l'autre. Un de mes grands souvenirs est le concert que Cryo a fait à Londres en septembre 1992, lors de l'ECTS. On a loué un bus et puis on est parti jouer, avec Philippe Ulrich et d'autres. C'était super, on avait des costumes insensés, réalisés par Marcello (NDR : créateur des marionnettes de Commander Blood). Pour l'occasion, je m'étais remis à la programmation, et pendant qu'on jouait E-Motion Control, deux yeux et une bouche animée, gérés par trois Amiga reliés en série, chantaient ! Au début du concert, on a dû jouer trente secondes, et puis Philippe a reculé, et paf ! il a marché sur une prise et a tout éteint ! Il a fallu tout rebooter, recharger les sons, l'horreur. Le public n'y a vu que du feu et a trouvé ça super, parce qu'au moins, on voyait que c'était pas du playback. Je me souviens qu'on n'avait même pas fait d'essai. Au moment où on aurait dû répéter, Philippe signait un contrat avec Sega ! Ensuite, on a fait un autre concert à la Fnac Forum, pour la sortie du CD.

■ Mix: Tu écoutes quoi, comme musique ?

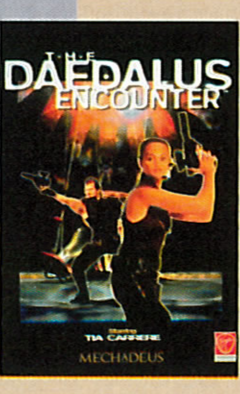
Stéphane Picq: J'ai longtemps écouté des trucs "jazz rock" ou "progressif", comme Yes, King Crimson, Tangerine Dream, Gong, Magma, Pink Floyd. Maintenant, j'écoute de tout, du "classique" au "trash" en passant par la musique ethnique ou la "techno". Le seul truc que j'ai du mal à supporter, c'est la mauvaise "dance", comme les merdes qui passent sur M40. Ces jours-ci, j'écoute la BO de "Danse avec les loups", des disques ethniques de l'Unesco et David Hykes, un disque de chant harmonique. Mon seul regret est que je ne peux pas écouter de la musique en bossant ! Du coup, je me suis mis à écrire un truc de SF. Là au moins je peux mettre un disque. J'adore lire, je bouquine au moins une heure par jour.

■ Mix: Et les jeux ? Tu as le temps ?

Stéphane Picq: Forcément, je commence à être blasé mais j'ai été vraiment un passionné. J'ai même animé la rubrique "jeux" de SVM pendant un an et demi ! Quand j'avais le temps, je jouais à des trucs de stratégie : Elite, Lords of Midnight, etc. Maintenant, je vais au plus rapide, genre Doom ou Rise of the Triade. Je viens d'acheter First Encounter (il l'extrait de son sac, pris en sandwich entre un disque dur et des tonnes de papiers). Quand j'aurai le temps, je jouerai aussi à Magic Carpet qui a l'air superbe. Un de mes grands regrets, c'est d'avoir connu le scénario de Commander Blood avant d'avoir pu y jouer ! Bon, faut qu'on retourne à Cryo, il est 17 h 30 et j'ai rendez-vous avec un type à 16 h ! Je vais juste reprendre une Leffe. ■



369 F TTC



The Daedalus Encounter

Une superproduction hollywodienne interactive

Mélange de scènes filmées (avec Tia Carrère et Christian Blocher) et d'images 3D. Plus de 2 heures d'animation et d'images cinématiques !

Sim Tower

Un jeu de simulation et de statégie dans la droite ligne de Sim City 2000

Construisez un gratte-ciel géant et gérez-le. Faites-en un empire commercial profitable avec magasins, restaurants et hôtels, bureaux, appartements, ... Mais sachez faire face à toutes les situations (sécurité, stress des occupants, ...)



349 F TTC





Flight Unlimited

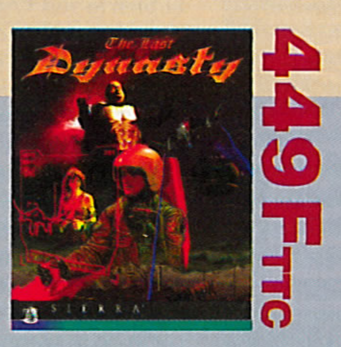
Le simulateur de vol le plus réaliste jamais développé sur PC !

Leçons de vol commentées en français par le champion du monde de voltige aérienne. Prise en compte de l'aérodynamique (effets d'air sur les ailes, turbulences, ...)

The Last Dinasty

2 ans de production et un budget de développement considérable

Vivez une épopée spatiale interactive au milieu de décors futuristes époustouflants. Un cocktail entre les dernières techniques du cinéma et le meilleur de l'image de synthèse



449 F TTC





MEGASTORE

ESPACE MULTIMEDIA

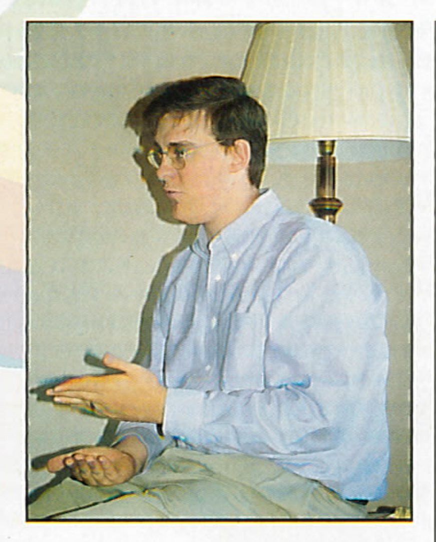
PARIS : 52-60 CHAMPS-ELYSEES



L'évangile selon Éric

Interview

Par un superbe après-midi printanier, nous avons rencontré Eric Klein, Apple Game Evangelist de son état.



JOY : Bonjour Eric, en quoi consiste exactement votre travail au sein d'Apple?

E. KLEIN : Bonjour.
Et bien je suis l'Apple Game Evangelist. Mon rôle consiste à aider les développeurs de jeux sur Macintosh. Je suis à l'écoute de leurs besoins. Par exemple, quand ils ont voulu utiliser des fichiers Midi, j'ai remonté l'information jusqu'à nos équipes techniques. Nous avons implémenté ces fonctionnalités dans Quicktime. Ainsi Bungie a-t-il pu les utiliser dans Marathon. D'un autre côté, quand nos ingénieurs développent de nouveaux outils, je m'empresse de le signaler à toutes les équipes de développement. Nous les aidons aussi à utiliser au mieux la technologie RISC. Nous voulons qu'il y ait de plus en plus de jeux sur notre plate-forme, donc nous contactons de nombreux éditeurs pour qu'ils développent sur Macintosh.

JOY : Pourquoi cette évolution vers les jeux, qu'est-ce que vous avez de nouveau à proposer ?

E. Klein: Deux produits viennent de voir le jour. Tout d'abord, nous avons Quicktime VR, qui permet de visualiser un lieu sous tous ses angles (voir le test de Star Trek TNG Technical Manual dans Joy N°58). On peut envisager de nombreuses utilisations de cette technique, par exemple dans un simulateur de vol, ou encore dans un jeu d'aventure. Ensuite, nous avons Quickdraw 3D, pour faire... de la 3D! Cette boîte à outils sera utilisée dans les programmes de dessin, mais aussi bien sûr dans les jeux. Ces deux technologies peuvent être combinées, ce qui devrait donner le jour à une nouvelle génération de jeux.

JOY : Qui devraient par exemple sortir sur Pippin ?

E. Klein : La technologie dont dérive cette console étant celle des PowerMac, il est évident qu'elle va en tirer pleinement partie. Sur chaque CD se trouveront les éléments nécessaires au programme. Donc Pippin suivra l'évolution logicielle et matérielle de la gamme (elle pourra par exemple accueillir une carte accélératrice Quickdraw 3D). De plus nous avons optimisé quelques éléments, comme Quickdraw, ou encore implémenté un double-buffer pour accélérer les animations ou rendre les scrolling plus fluides.

JOY : Vous ne trouvez pas que la Pippin se présente sur un marché où la concurrence est plutôt rude ?

E. Klein : Le marché visé par la Pippin est très large. Elle peut être un dictionnaire, un livre, un catalogue, un guide, une borne d'information et évidemment une machine de jeux (d'arcade, mais aussi des wargames, des jeux de statégie, et bien d'autres encore). En fait on peut faire la même chose qu'avec un ordinateur, mais pour bien moins cher. Et comme Pippin peut aussi se brancher sur les réseaux (un clavier, un modem et hop!), on peut la transformer en super-Minitel, et à vous le NetSurfing! Par contre en ce qui concerne la distribution, c'est actuellement Bandaï qui en a la charge.

JOY : Qu'est-ce qui pourrait pousser les éditeurs à s'intéresser au marché du Mac et/ou de la Pippin ?

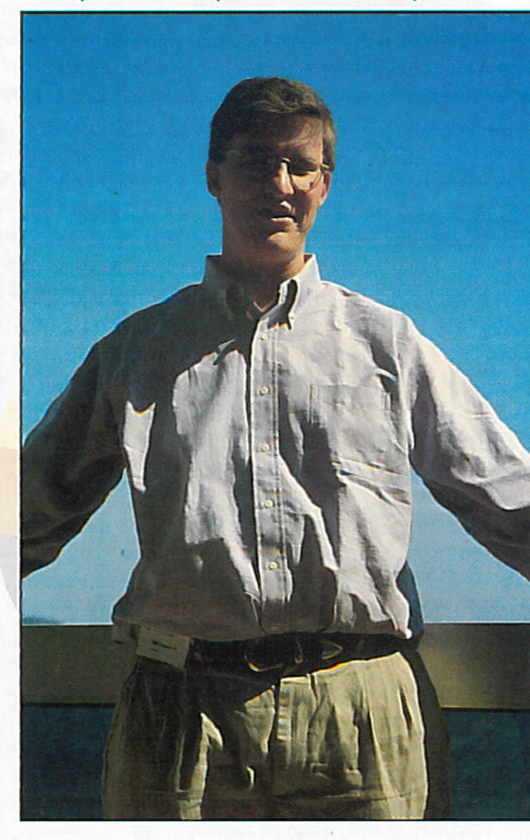
E. Klein : Et bien, premièrement, il n'est pas nécessaire de se soucier (ou si peu) de la machine pour laquelle on développe. En effet, en utilisant nos produits (via des API, Application Program Interface), ce sont ces derniers qui vont assurer l'utilisation optimale de la machine sur laquelle tourne le logiciel. Donc, sans aucune modification, un même programme peut tourner sur toute la gamme utilisant notre technologie, du Mac au PowerMac en passant par Pippin. Deuxièmement, le marché des jeux sur Mac est bien moins concurrentiel que sur PC. Le coût de développement est donc moindre, puisqu'il n'est pas nécessaire de faire des programmes trop sophistiqués. Et puis, troisièmement, les possesseurs de Mac veulent des jeux, des bons jeux et il ne faut pas qu'ils hésitent à les réclamer haut et fort (amis lecteurs, à vos plumes!).

JOY : Et bien merci Eric.

E.Klein : Merci à vous.

JOY : Amen.

Propos recueillis par Tibérius et Pinky.





LE MATERIEL
Apple annonce deux nouvelles machines

• Le Performa 5200, déjà disponible, possède des caractéristiques qui en font un Mac idéal pour les jeux: processeur PowerPC 603 à 75Mhz (avec une carte cache de second niveau de 256Ko), 8 Mo de Ram en standard, extensible jusqu'à 64 Mo, un disque dur de 500 Mo, un lecteur de CD-Rom quadruple vitesse (comme la Pippin!), un clavier étendu Apple design, une souris Apple, un moniteur 15" multifréquence, gérant 640x480 en milliers de couleurs (idéal pour les jeux utilisant Quicktime), mais aussi 800x600 et 832x624 en 256 couleurs, un son 8 bits (16 pour les CD audio) avec haut-parleur et microphone intégrés, et le tout pour un prix public de 13 790 TTC (sachant que les prix pratiqués par les revendeurs sont libres et en général inférieurs aux prix publics Apple). À noter qu'il s'agit d'un boîtier compact, intégrant moniteur et unité centrale. Enfin cette machine peut être équipée facilement d'un modem, d'une carte tuner TV (avec télécommande. La configuration 12/500 + Carte coûte alors 15 790 TTC), d'une carte d'acquisition, d'une carte MPEG, le tout à un prix très compétitif.

• Pour ceux qui préfèrent une machine modulaire, Apple propose le PowerMac 6200, qui reprend le châssis du LC630. Les caractéristiques sont les mêmes que le Performa 5200 (le lecteur CD étant cette fois-ci en option). Les prix publics sont de 12 200 TTC en 8/500 (avec écran performa 14"), et 13 510 TTC avec le lecteur de CD.

En tout cas, ce qui est sûr, c'est que l'hiver sera chaud pour nos pommes!

Le Performa 5200



PowerMac 6200



Comment ça se passe dans la réalité? De plus en plus de titres sont annoncés, et de nombreux éditeurs croquent la pomme.

Les jeux :

- LucasArt: Ils annoncent une attaque en force, avec Dark Force, X-Wing Collector (tous deux avec des graphismes améliorés) et Full Throttle.
- Origin qui avait abandonné le Mac depuis pas mal de temps vient de sortir Super Wing commander (dérivé de la version 3DO).
- Infogrames va sortir plusieurs titres, notamment Alone In The Dark 3. (Alone 2 et International Tennis Open ont été testés le mois dernier).
- Domark, qui a été surpris par le succès de Flying Nightmare, pourtant d'un niveau moyen, annonce Absolute Zero, Flying Nightmare 2, Tank Commander, The Orion Conspiracy, Big Red Racing.
- 7th Level serait en train d'adapter The Monty Python's Complete Waste of Time.
- Sierra: Police Quest IV, Phantasmagoria, Gabriel Knight CD, Bass Fishing.
- Sales Curve Interactive: Cyberwar, Gender Wars, Kingdom O'Magic, The Lawnmower Man 2, XS.
- Mindscape: Space Academy, Al Unser Jr's Arcade Racing (ex F1 Racer).
- Cyberdreams: Dark Seed II, I Have no mouth and I must scream et Hunters of Ralk.
- Gametek: Baldies, Rans Mac Nally World.
- Blue Byte: Dr Drago's Madcap Chase, Shadow of the Empire.

Et cette liste, loin d'être exhaustive, s'allonge de mois en mois (NDLR: malheureusement, d'un autre côté, certains titres se font attendre, comme Colonization de Microprose, retardé jusqu'à Noël prochain).
En ce qui concerne l'assistance d'Apple, il semblerait qu'elle ait permis à Doom II d'être optimisé, il tournerait à présent deux fois plus vite que la version initiale...

Du hard encore du hard !

L'un des grands plaisirs de l'informatique est de disposer de nouveaux matériels. Regardez-donc ce qu'on a choisi pour vous ce mois-ci. Seul problème, c'est à vous de l'acheter ; mais pour ça, on vous fait confiance.

FICHE TECHNIQUE

La gamme Presario 500

CDS 522 :
Processeur : 486 SX2 66 MHz
Disque Dur : 270 Mo
Ram : 4 Mo
CD-ROM : Quadruple vitesse
Boitier : Monoblock
Logiciels préinstallés : MS-Dos 6, Windows 3.1, TabWorks, Money 3, Works 3
Titres CD-ROM : Adibou (éducatif), Etoiles et planè3tes, King Quest VII, Microsoft Entertainment pack
Prix : 10 490 F TTC.

CDS 524 :
Idem CDS 522 +
Disque Dur : 420 Mo
Ram : 8 Mo
Modem/fax/minitel de 2 400 bauds
Répondeur / Enregistreur
Logiciels préinstallés : Idem CDS 522 + MaxFax, Timtel et un abonnement d'essai à Compuserve
Prix : 13 490 F TTC

CDS 528 :
Configuration identique au CDS 524 avec carte télévision multistandard en plus.
Prix : 15 490 F TTC

La gamme Presario 700

CDS 742 :
Processeur : 486 DX 4 90 MHz
Disque Dur : 420 Mo
Ram : 8 Mo
CD-ROM : Quadruple vitesse
Modem/fax/minitel de 2 400 bauds
Répondeur / Enregistreur
Boitier : Desktop
Logiciels préinstallés : Idem CDS 524
Titres CD-ROM : Idem CDS 522
Prix : 14 490 F TTC

CDS 772 :
Idem CDS 742 +
Processeur : Pentium 75 MHz
Disque Dur : 535 Mo
Pas de modem / répondeur
Logiciels préinstallés : Idem CDS 522
Titres CD-ROM : Idem CDS 522
Prix : 16 990 F TTC

La gamme Presario 900 CDS 942 :
Processeur : 486 DX 4 90 MHz
Disque Dur : 420 Mo
Ram : 8 Mo
CD-ROM : Quadruple vitesse
Modem/fax/minitel de 2 400 bauds
Répondeur / Enregistreur
Boitier : Mini-tour
Logiciels préinstallés : Idem CDS 524
Titres CD-ROM : Idem CDS 522
Prix : 14 990 F TTC

CDS 962 :
Configuration identique au CDS 942 avec un disque dur de 535 Mo
Prix : 15 490 F TTC

CDS 972 :
Idem CDS 962 +
Processeur : Pentium 75
Disque Dur : 720 Mo
Pas de modem / répondeur
Boitier : Moyen tour
Logiciels préinstallés : Idem 522
Titres CD-ROM : Idem CDS 522
Prix : 17 990 F TTC

Compaq réinvente le Mac

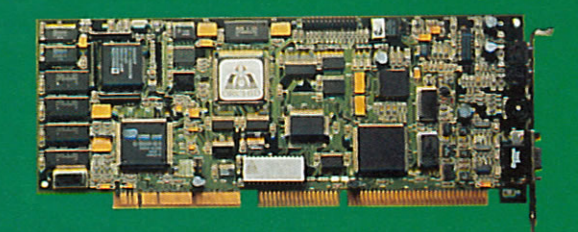


La gamme Presario 500 La Roll Royce du multimédia, le CDTV 528

Figurez-vous que le géant Compaq vient d'avoir une idée géniale. Puisque l'utilisation du PC apparaît aux yeux du grand public comme quelque chose de compliqué et de fastidieux, pourquoi ne pas en simplifier au maximum le fonctionnement ? (NDLR: Et ils ont réfléchi longtemps pour arriver à une telle conclusion ? J'espère que l'étude n'a pas duré trop longtemps). C'est pourquoi vient de naître l'ordinateur monobloc équipé d'un seul et unique bouton marche/arrêt. C'est bizarre, mais ça me rappelle un truc de chez Apple. Enfin, même si le concept n'est pas nouveau, il n'en demeure pas moins excellent mais ne concerne qu'un nombre restreint de configurations. La nouvelle gamme Presario de Compaq se divise donc en trois catégories : les Presario série 500, 700 et 900 (et ça, c'est pas pompé sur les Quadra ?). Une série se compose de deux à trois ordinateurs plus ou moins bien équipés. Du processeur 486 SX2 66 au Pentium 75 MHz, les performances des diverses configurations se situent légèrement au-dessus de la moyenne, fait habituel chez ce constructeur. De par les programmes préinstallés, l'utilisateur non averti ne devrait pas éprouver le moindre mal à se servir de sa machine, notamment grâce au Welcome Center, un guide fort bien fait sous Windows. Néanmoins, il n'existe pas d'aide particulière sous DOS, et le lancement d'un jeu pointu posera les mêmes problèmes de config.sys et autoexec.bat que sur un ordinateur standard. Compaq a donc privilégié Windows, ce qui paraît logique compte tenu de la cible visée. Pour ce faire, le constructeur a mis le paquet tant au niveau du soft qu'à celui du hard. On retrouve, dans la majorité des cas, la présence de Tabworks (une surcouche à Windows), Works 3 (un intégré), Money, Maxfax et Timtel pour les config avec modem et enfin plusieurs CD-Rom parmi lesquels Adibou, Etoiles et Planètes, King Quest VII et Microsoft Entertainment Pack. La partie hard intègre au mieux un modem/fax/minitel, un répondeur enregistreur, un lecteur CD quadruple vitesse et une carte télévision permettant de capter les émissions télé dans une fenêtre ou en plein écran. La prochaine gamme Presario fera sûrement la vaisselle et s'occupera de préparer le repas. ■

Chaud devant !

Les nouvelles applications multimedia demandent de plus en plus aux cartes graphiques équipant nos PC. Dernière-née en date du constructeur Orchid, la carte Kelvin MPEG s'annonce comme un produit polyvalent. Le principal atout de la Kelvin MPEG tient au fait qu'elle allie les possibilités d'une carte graphique à celle d'une carte MPEG. Reprenant les caractéristiques de la Kelvin 64, elle dispose d'une accélération 64 bits, d'un taux de rafraîchissement élevé (75 Hz), d'un écran virtuel avec loupe, etc., ainsi que de composants destinés à traiter les séquences vidéo à la norme MPEG. Ce module, qui autorise la décompression MPEG, permet ainsi d'afficher des séquences vidéo en plein écran en 16 millions de couleurs, et ce avec une résolution de 1024 x 768 au maximum en 30 images/seconde. Compatible avec la carte Reelmagic, la Kelvin MPEG fonctionne en mode "vidéo" indépendamment de l'affichage de l'écran, ce qui lui permet d'obtenir un affichage aussi rapide. Comme la Reelmagic en effet, elle permet de visualiser un film en 16 millions de couleurs même si l'écran est configuré en 256 couleurs. En ce qui concerne la connectique, cette carte s'installe sans trop de problèmes, la configuration des interruptions se faisant par logiciel et non par jumper. De plus, les algorithmes de décompression étant résidants, Orchid a ainsi limité au maximum les risques de conflits. La carte sera également vendue avec deux logiciels sur CD-Rom, l'un proposant de nombreux clips MPEG et l'autre un jeu en anglais (The Psychotron). Commercialisée dans sa version Vesa Local Bus, la carte Kelvin MPEG sera également disponible en PCI d'ici peu. Comparée à d'autres produits (chez Creative Labs par exemple), la Kelvin MPEG est proposée à un prix raisonnable si l'on tient compte du fait qu'il s'agit de deux cartes en une, une carte vidéo accélérée (à base de composants Cirrus Logic) et une carte de lecture MPEG. Le modèle VLB 1 Mo coûte 1 990 F HT, et le modèle 2 Mo 2 490 F HT. ■



FICHE TECHNIQUE

Mémoire : 1 ou 2 Mo en DRAM
Processeur graphique : Cirrus Logic CL GD 5434
Connectique : VGA 15 broches et Feature Connector 26 broches

VESA
Configuration : 486 VLB, Pentium VLB, CD-Rom.
Drivers : Windows 3.1, Windows NT, OS/2 2.1, Unix SCO, Autocad, Wordperfect, Winword, Lotus 123, Windows MCI, DOS.

FLOPPY INTERNATIONAL 18 Avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY Ces logiciels sont distribués en version shareware





JEUX DE REFLEXION

TAFAROT ○
Jeu de cartes comprenant 4 jeux différents faisant partie de la même manche, en français.





ULTIMA 21 ◐
Un Blackjack où vous gérez jusqu'à 4 joueurs avec un grand nombre d'options.

TAIPEI ○
Mise à jour du Mah-jong, ce logiciel vous garantira de bons moments de réflexion.

SOLITAIRES ◐
Klondike, Carlton,et Canfield regroupés en compilation pour les passionnés de cartes.

TRUGG ◐
Sur le principe Boulderdash, mais avec une réalisation graphique et sonore parfaite.



BRAINSTORM ○
Réunissez les flèches suivant leur couleur afin de les faire disparaître. 120 niveaux.

BARS ○
Réunissez par 3 les drapeaux afin d'empêcher ceux-ci d'atteindre le haut de l'écran.

AZTEC ○
Disposez 7 hexagones afin que chaque face en contact ait le même chiffre.

DOMINATE ◐
Devenez le maître du plateau en changeant de couleur les pièces de votre adversaire.

3 SOLITAIRES ○
3 solitaires français incluant la crapette, le jardin et le train. Règles fournies.

FUNBALL ●
Dans le style Hexxagon, placez un de vos pions sur la case départ adverse.

TAXI RUN ○
Un clone de Pipe Mania ou votre taxi doit parcourir les rues d'une mégapole.

JEUX D'ACTION

Vinyl from Mars ◐
Aidez une jeune fille dans la recherche de son vaisseau dans ce clone de Xargon.

3 BALL BASKET ◐
Mesurez vous aux meilleurs dans ce tournoi de lancés francs, graphismes en 3D.

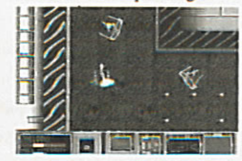
BREAKIN ○
Un casse briques coloré, très speed avec des sons de bruits de casseroles, délirant.

Home Run Derby ◐
Faites un max de home run dans ce super jeu de baseball



BREAK FREE ◐
Le premier casse briques en 3D avec des décors qui ressemblent à Wolfenstein.

TRAFFIC DEP. ●
Un shoot où il ne suffit pas de tuer tout ce qui bouge.



TRUBLOOD ●
Un superbe Shoot en 3D dans le style de Novastorm. Jouabilité et fluidité géniale.

DESERT STORM ○
Couvrez vos hommes lors d'une fusillade et sauvez une ville des missiles Scud.

JUMPGUY ◐
Inspiré de Donkey Kong, Mario est remplacé par un maître des arts martiaux.

Mole's Quest ○
Aidez une taupe à récupérer ses affaires éparpillées à l'intérieur d'une mine.

ULTRABLAST ○
Casse briques qui permet de déplacer la raquette sur tout l'écran, encore plus génial.

EVASIVE MAN ●
Un superbe shoot'em up dans lequel il ne faut pas oublier de faire le plein.

PAKO ○
Enfin un superbe Pacman en VGA qui comblera les nostalgiques de ce jeu.

JAZZ XMAS ●
Une version enneigée de Jazz Jackrabbit, un excellent jeu de plates-formes.



DESCENT ●
Un jeu en 3D comme Doom vous pilotez un vaisseau dans une ville envahie.

LOGICIELS UTILES ET PRATIQUES

Paint Shop Pro 3 ●
Utilitaire indispensable pour le traitement, la retouche ou la conversion d'images.



Economiseurs ○
Voici plus d'une soixantaine d'économiseurs d'écran tous bien délirants.

Mozart's CD ●
Lit vos CD Audio. Stocke le nom plus des infos.

Mandelbrot ○
Réalisez des fractales grâce à ce logiciel, sauvegardez et imprimez en PCX.

MATHBOOK + ●
Révisez sur les intégrales, l'algèbre, la géométrie, la trigo, etc...Bien pour le BAC

PROJECTOR ●
Créez vos économiseurs en y insérant de la vidéo, des animations, des images ou encore des effets sonores.

COMPACT ◐
Interface graphique pour les archiveurs Zip,Arj,Lha... si vous les possédez.

Association ●
Dédié aux associations ou amicales, pour gérer les membres, cotisations, etc...



PAGE PLUS ○
Logiciel de PAO permettant l'import de fichiers textes et d'images (BMP, PCX, etc..).

COMPIL EDUC ○
Deux logiciels idéals pour la révision du BEPC.

LOGICIELS POUR ADULTES

ROULETTE ◐
Misez sur le bon numéro ou la bonne couleur, et c'est parti pour un Strip roulette.



SEXY YACHT ◐
Un jeu de Yam's très sympa. Il faut faire des points pour voir les photos érotiques.

MANGAS 1 ○
MANGAS 2 ○
MANGAS 3 ○
MANGAS 4 ○
MANGAS ... ○
MANGAS 28 ○
MANGAS 29 ○
MANGAS 30 ○
Les 30 disquettes MANGAS contiennent des images de BD érotiques très appréciées par nos amis japonais.

BLACKJACK ◐
Idem que pour la roulette, mais cette fois ci c'est avec un jeu de Blackjack.



PENTHOUSE ◐
12 images de jolies jeunes filles qu'il faut reformer en assemblant les pièces.

○ Fonctionnent sur PC 286, 386 ou 486, écran VGA ou SVGA et 2 Mo de RAM minimum.

◐ Fonctionnent sur PC 386 ou 486, écran VGA ou SVGA et 3 Mo de RAM minimum.

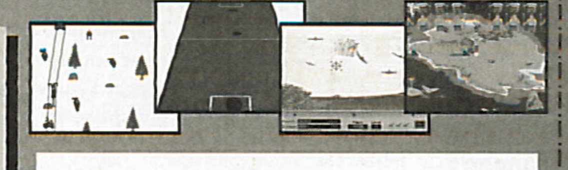
● Fonctionnent sur PC 386 ou 486, écran VGA ou SVGA et 4 Mo de RAM minimum.

1 disquette = 20 francs
3 disquettes = 57 francs
6 disquettes = 105 francs
10 disquettes = 165 francs

▪ = 1 disquette
▪▪ = 2 disquettes
▪▪▪ = 3 disquettes

"4 jeux en CADEAUX"

Si vous commandez 10 disquettes, vous recevrez en cadeau les quatre jeux : SKI (course de ski), SLAM (jeu de palet), AIR-STRIKE (shoot aérien) et ARKOUT (casse briques).



VOS GARANTIES

1 - En cas de difficulté lors de l'utilisation de ces logiciels, vous bénéficiez d'une assistance gratuite en appelant le 83-90-28-00.

2 - En bénéficiant de cette offre, vous ne serez lié à aucun engagement, vous n'aurez aucune obligation d'achat ultérieure.

3 - Tous ces logiciels ont été testés par F.I. Ils sont tous de bonne qualité et ne contiennent aucun virus connu.



FLOPPY INTERNATIONAL
18 Avenue du Maréchal Juin
54000 NANCY
83 90 28 00

Bon de Commande

☐ **OUI** Je désire bénéficier de votre sélection des meilleurs logiciels et je commande les disquettes suivantes.

Je commande _____ disquettes	F
☐ Je commande 10 disquettes donc je recevrai les 4 jeux en cadeaux	GRATUIT
Participation aux frais d'envoi	+ 25 F
TOTAL À PAYER	F

NOM : ____________ Prénom : ____________

N° : ______ Rue : ____________

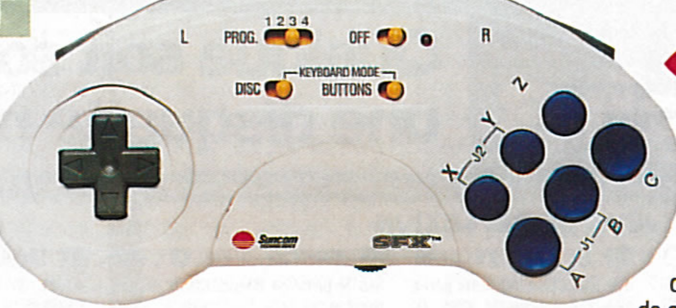
Code postal : ________ Ville : ____________

Ci joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY

☐ Carte de crédit — Nom : ____________ VISA

☐ Chèque — N°: ____ - ____ - ____ - ____

☐ Mandat — Date d'expiration : ____________



Laisse FX tranquille

Le SFX de Suncom est un joypad programmable se connectant entre le clavier et l'ordinateur. Chaque touche du joy peut de fait correspondre à une touche du clavier. Plus de problème de calibrage, l'opération est simple comme salut et ne nécessite aucun driver particulier. Le SFX retient ainsi quelque 48 combinaisons différentes. Le must du joypad pour PC ! Ah oui, j'oubliais ! ce pad est livré avec un CD-Rom contenant dix jeux d'Apogée. Sympa, non ?

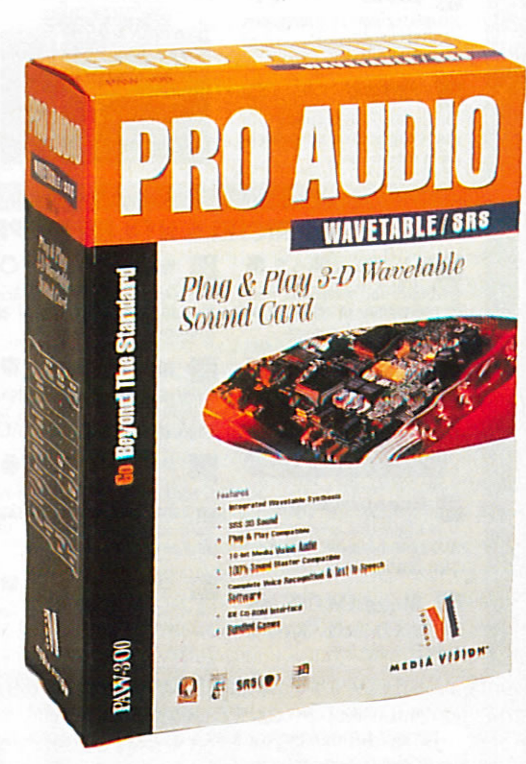
Fabricant : Suncom
Distributeur : Ciep
Téléphone : (1) 39 47 29 29
Prix : NC

T'as le LookMan, coco

Nous n'avons pas trop l'habitude de vous proposer un matériel aussi cher dans la rubrique "Quoi de Neuf", mais là ça en vaut la peine. Dans la série "On n'arrête pas le progrès", le LookMan ID qui n'est pas plus gros qu'un Discman est capable de lire les CD audio, certes, mais également les CD photos, les CD-G et les CD-DA. Ce n'est pas assez ? Allez, on ajoute les CD-I. Oui, oui vous avez bien lu, le Lookman ID peut aussi lire les CD-I. Comment ça, vous en voulez encore ? Bon, ça reconnaît aussi les VidéoCD avec compression MPEG. Avouez que réunir tout cela dans une boîte pas plus grosse que ça, pesant moins de 700 g, il fallait oser.

NBS propose également un casque 2D/3D binoculaire, le Lookman Pro 2 qui offre une résolution de 370 000 pixels par œil. C'est fabuleux, mais ça coûte près de 20 000 balles. Gllooouups !

Fabricant : LookMan
Distributeur : NBS
Téléphone : (1) 42 70 99 29
Prix TTC : 6 500 F





Home, Sweet Home

C'est reparti ! Creative, dont on n'avait plus trop de nouvelles depuis quelques mois, lance sa nouvelle gamme de produits. Nous inaugurons le bal avec le "Multimedia Home CD" qui comporte une carte Sound Blaster 16, le nouveau lecteur quadruple vitesse de chez Creative (et non plus de chez Panasonic), une paire de hauts-parleurs et, tenez-vous bien, Microsoft Encarta 95, MS Works 3, MS Publisher, MS Publisher Design Pack, MS Money 3.0, MS Scenes, MS les dinosaures et MS les instruments de musique, sans compter les utilitaires de la carte sonore. Rien qu'en soft, il y en a pour plus de 3 000 francs.

Fabricant : Creative Labs
Distributeur : Creative Labs
Téléphone : (1) 39 20 86 00
Prix TTC : 3 090 F

Media Vision se refait une santé

L'ex-principal concurrent de Creative Labs se relance dans la course avec une nouvelle carte-son, la Pro Audio Wavetable/SRS. Comme son nom l'indique, le machin truc SRS intègre la technologie Sound Retrieval System offrant un son en trois dimensions, un peu à la manière du Qsound de Creative. Ses caractéristiques sont égales à ce qui se fait de mieux dans ce domaine, à savoir un échantillonnage 16 bits à 44 KHz, une table d'ondes produisant des sons de bien meilleure qualité que la synthèse FM habituelle, une compatibilité Sound Blaster I et surtout une intégration parfaite de la norme "Plug 'n Play". Son installation, notamment sous le prochain Windows 95, se fera de fait de manière transparente pour l'utilisateur. Exit des problèmes d'IRQ et autres canaux DMA. Pour un prix de 1 290 F, la Pro Audio Wavetable/SRS vient directement concurrencer la Sound Blaster AWE32 Value Edition dont le prix avoisine les 1 500 francs (n'oublions pas que cette dernière dispose en plus d'une Ram de 512 Ko).

Fabricant : Media Vision
Distributeur : Media Vision
Téléphone : (1) 47 72 63 43
Prix TTC : 1 290 F

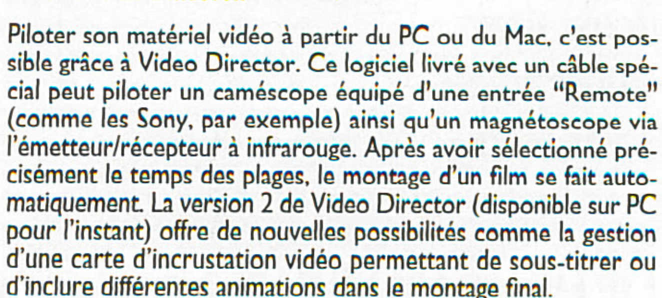


Strike Fighters series

Largement spécialisé dans la fabrication de joysticks (les manettes, pas les nous), la compagnie Suncom lance toute une gamme de joysticks de la mort destinés aux simulateurs de vol. Moulée sur un manche de F15E, cette série comporte quatre modèles qui se connectent à la fois au port joystick et au clavier. Cela signifie que vous pouvez programmer la moitié des boutons disponibles. Enfin, cela ne concerne que l'Eagle et le Talon, les deux modèles les plus onéreux. Reste que de tous les manches de ce style, la série des Strike Fighters est la plus performante et surclasse tous ses concurrents.

Fabricant : Suncom
Distributeur : Ciep
Téléphone : (1) 39 47 29 29
Prix : NC

Monsieur le Director

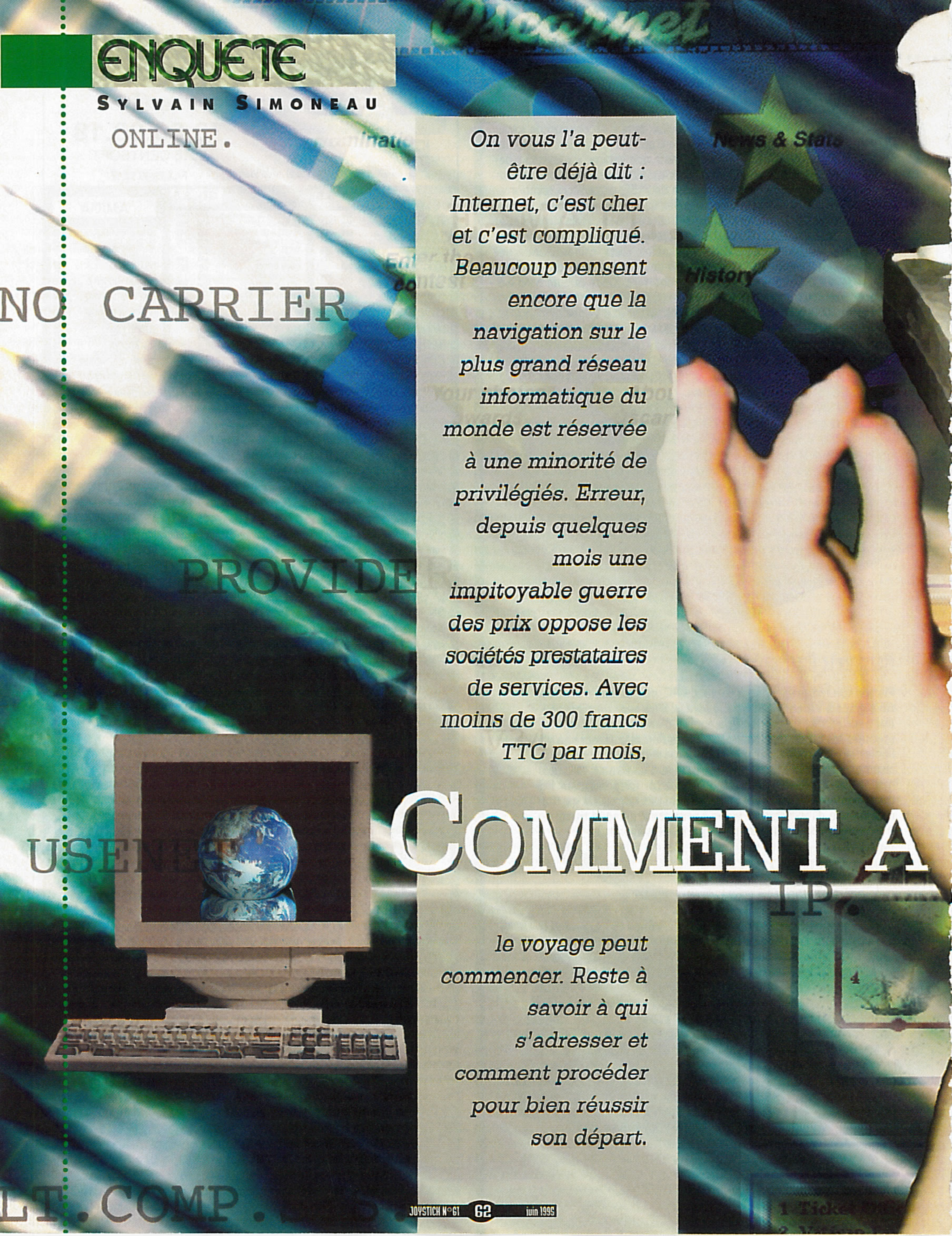


Piloter son matériel vidéo à partir du PC ou du Mac, c'est possible grâce à Video Director. Ce logiciel livré avec un câble spécial peut piloter un caméscope équipé d'une entrée "Remote" (comme les Sony, par exemple) ainsi qu'un magnétoscope via l'émetteur/récepteur à infrarouge. Après avoir sélectionné précisément le temps des plages, le montage d'un film se fait automatiquement. La version 2 de Video Director (disponible sur PC pour l'instant) offre de nouvelles possibilités comme la gestion d'une carte d'incrustation vidéo permettant de sous-titrer ou d'inclure différentes animations dans le montage final.

Distributeur : CIS
Téléphone : (16) 57 89 11 40
Matériel : PC & Mac
Prix TTC : 1 590 F



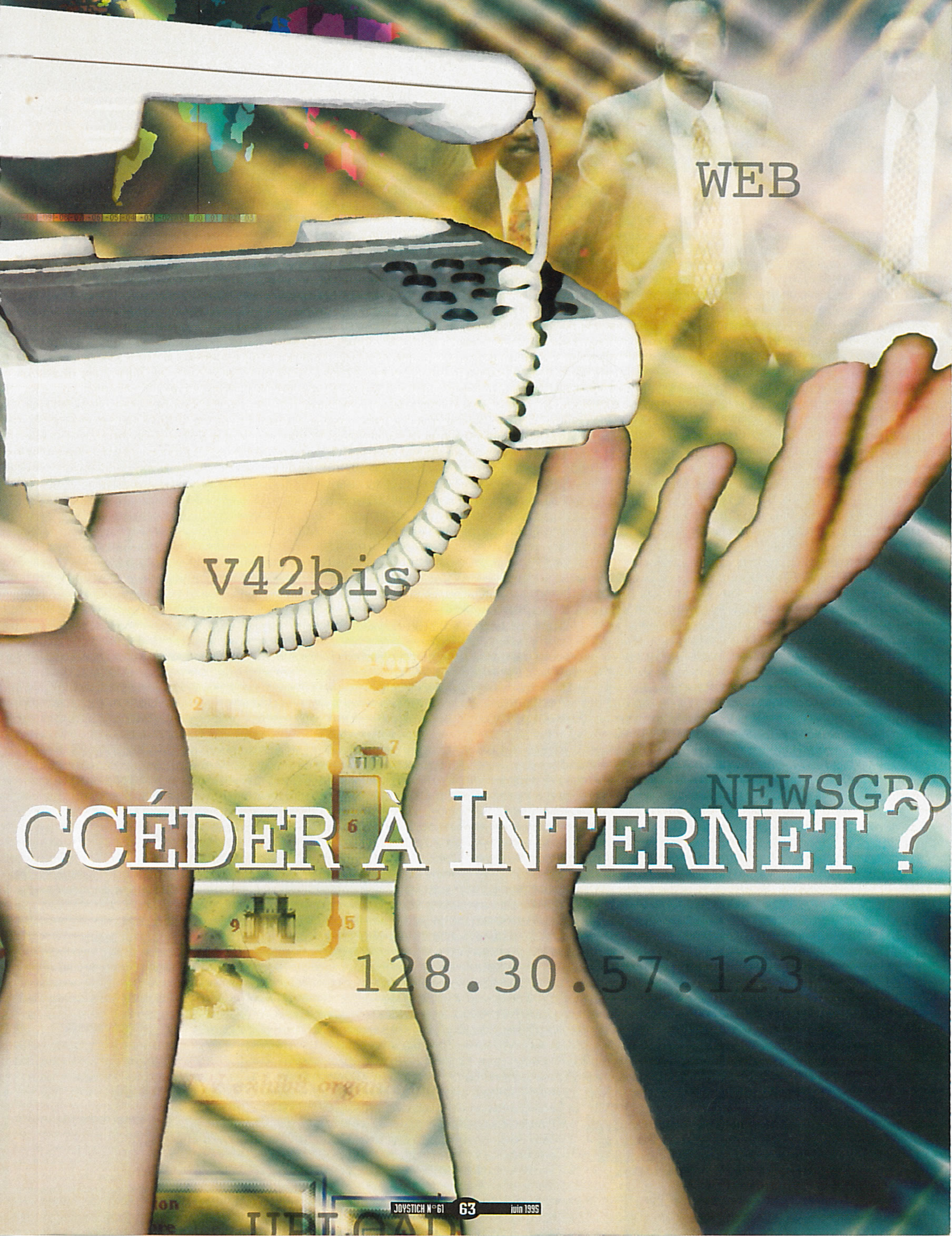
SYLVAIN SIMONEAU



COMMENT A

On vous l'a peut-être déjà dit : Internet, c'est cher et c'est compliqué. Beaucoup pensent encore que la navigation sur le plus grand réseau informatique du monde est réservée à une minorité de privilégiés. Erreur, depuis quelques mois une impitoyable guerre des prix oppose les sociétés prestataires de services. Avec moins de 300 francs TTC par mois, le voyage peut commencer. Reste à savoir à qui s'adresser et comment procéder pour bien réussir son départ.

CCÉDER À INTERNET ?



Avant de parvenir dans les hauts-lieux de la musique underground sur Internet, il faudra apprivoiser un modem et contracter un abonnement auprès d'un prestataire de service.

POUR

un particulier qui ne connaît rien aux réseaux ou aux services on-line (c'est-à-dire accessibles par téléphone), se connecter sur Internet peut se révéler intimidant et compliqué. Pourtant, jamais le moment n'a été plus favorable à l'arrivée du grand public sur le Net, ce gigantesque réseau mondial. Il y a deux ans encore, Internet était l'affaire des spécialistes, des chercheurs et en général de tous les chevronnés travaillant sous un environnement UNIX. Résultat : la navigation sur Internet ressemblait à une longue session de travail sous DOS, en pire. Écran noir, lignes de commandes incompréhensibles, langage ésotérique, rien de bien encourageant pour un profane. Ce paysage hostile a été complètement bouleversé en quelques années par l'arrivée de nouveaux logiciels et de nouvelles interfaces plus accessibles. Sans le World Wide Web et ses mélanges de textes et d'images (et bientôt de sons !), il y a fort à parier que l'essor du Net n'aurait pas été aussi spectaculaire. Il est désormais possible de naviguer avec un simple clic de souris, de poser des questions, de dialoguer le plus simplement du monde. Bref, l'Internet des années 90 est devenu convivial. Restait encore à expliquer aux nouveaux venus de l'informatique comment se connecter. Ici encore, le paysage s'est considérablement éclairci en quelques mois avec l'arrivée en France de «providers» ciblant ouvertement le grand public. Ces être étranges sont tout simplement des sociétés auprès desquelles on souscrit un abonnement sur le réseau mondial. Quant aux tarifications, véritablement incompréhensibles encore en 1994, elles se simplifient de mois en mois à l'image des procédures de connexion. Que l'on se rassure, l'abonnement à Internet n'offre actuellement pas plus de difficulté qu'un abonnement téléphonique. Si l'on ajoute que les tarifs des abonnements sont en chute libre, vous n'avez plus d'excuses pour repousser votre découverte du Net.

Choisir son bolide

Rien n'est possible sans modem. Si la puissance du processeur de votre micro importe peu (un 486 constituant un minimum confortable), il n'en est pas de même du modem. Ce petit boîtier représente le bolide que vous piloterez sur les autoroutes de l'information. Il n'est pas difficile de comprendre que de sa puissance dépendront vos futures possibilités de manœuvre. Veillez à éviter dès le départ les petites cylindrées du type 2 400 ou 9 600 bps (comprenez «bits par seconde») qui conviennent à la conduite pépère sur minitel ou autre Transpac. Votre choix se portera impérativement sur deux types de vitesses : 14 400 bps et 28 800 bps ou, si vous préférez, des modems acceptant respectivement la norme V32bis ou la toute nouvelle V34. Lorgnez attentivement les caractéristiques techniques des modems - elles figurent sur leurs emballages - afin d'y repérer au moins une de ces deux normes. La plupart des accès à Internet s'effectuent en effet à une vitesse de 14 400 bps, ce qui constitue un minimum pour recevoir du texte et des images dans des conditions acceptables. N'oubliez pas que lorsque la navigation sur Internet vous est facturée au temps de connexion, un gain de vitesse vous permet de réaliser des économies, sans compter le prix de la communication que vous devrez à France Télécom. Ce type de modem coûte actuellement entre 1 000 et 1 500 francs TTC et constitue un excellent rapport qualité-prix. La norme V34 ou à 28 800 bps est encore peu répandue, mais devrait se généraliser dès le mois de septembre 1995. Pour peu que vous ayez 2 000 ou 2 500 francs TTC qui roupillent mollement sur votre compte en banque, ce choix constitue un investissement qui devrait être rentabilisé sans peine. N'oubliez pas que ces bêtes de course vous permettront également de vous connecter sur d'autres services qu'Internet comme les BBS (voir l'encadré à ce sujet). Vous trouverez les modems sous deux formes : les modems externes, des boîtiers qui se connectent sur le port série de l'ordinateur ; et les modems internes, des cartes se connectant sur un bus ISA. Les premiers sont plus pratiques et maniables, tandis que les seconds assurent en général une meilleure fiabilité et une vitesse optimale.

Les caractéristiques des modems : ouvrez l'œil !

D'autres caractéristiques techniques méritent également d'être vérifiées sur les emballages avant tout achat. Tout d'abord, deux normes ou protocoles au nom barbare (comme d'habitude) : le V42 et V42bis. Le V42 (ou MNP 2-4) vous indique que le modem est doté d'un système

À première vue, les paramètres du logiciel fourni par le «provider» sont aussi compliqués que ceux du terminal de Windows. La différence, c'est que le «provider» vous indique la marche à suivre.

Les modems ne sont pas égaux devant la nature. Certains disposent d'un système de compression de données, d'autres non. La vigilance sur ce point, entre autres, permettra de gagner de la vitesse et donc d'économiser de l'argent sur les temps de connexion.

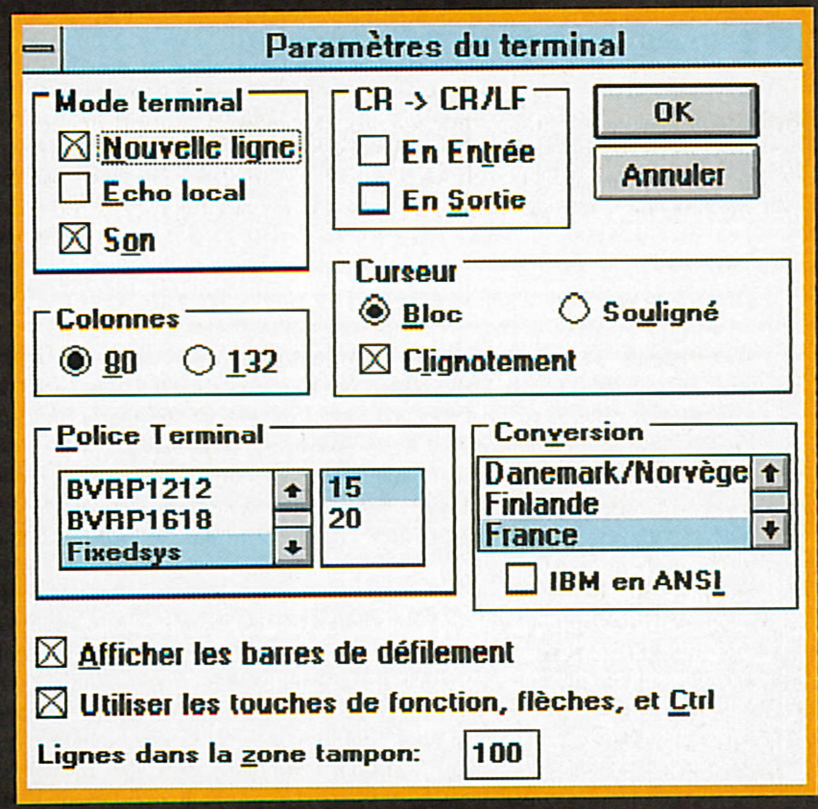
de correction d'erreur qui réagira aux erreurs de transmission qui ne manquent pas de survenir si la qualité de la ligne téléphonique laisse à désirer. Le V42bis (ou MNP 5) signifie que le modem gère la compression automatique des données. En clair, si les fichiers ou les données échangées peuvent être compressés, la vitesse de transmission équivaudra à deux ou quatre fois celle normalement affichée par votre modem. Un 14 400 bps pourra atteindre ainsi 57 600 bps grâce à la magie de la compression. Certains modems acceptent enfin le protocole MNP 10. Derrière lui se cache un dispositif très malin qui ajuste automatiquement la vitesse de transmission à la qualité de la ligne, de manière à toujours préserver la connexion.

Cette description ne serait pas complète sans quelques mots sur le très controversé label «agréé France Télécom» que l'on ne retrouve que sur quelques modems. Sachez qu'officiellement seuls les modems agréés peuvent être utilisés sur les lignes téléphoniques France Télécom. Un ange passe... Cet agrément est censé protéger les utilisateurs, en leur assurant la conformité du matériel aux normes françaises. En pratique, cela se traduit par un prix plus élevé du matériel agréé. Les constructeurs grognent, bien entendu, car ils doivent en plus attendre plusieurs mois la bénédiction de notre administration, fidèle en cela à sa réputation.

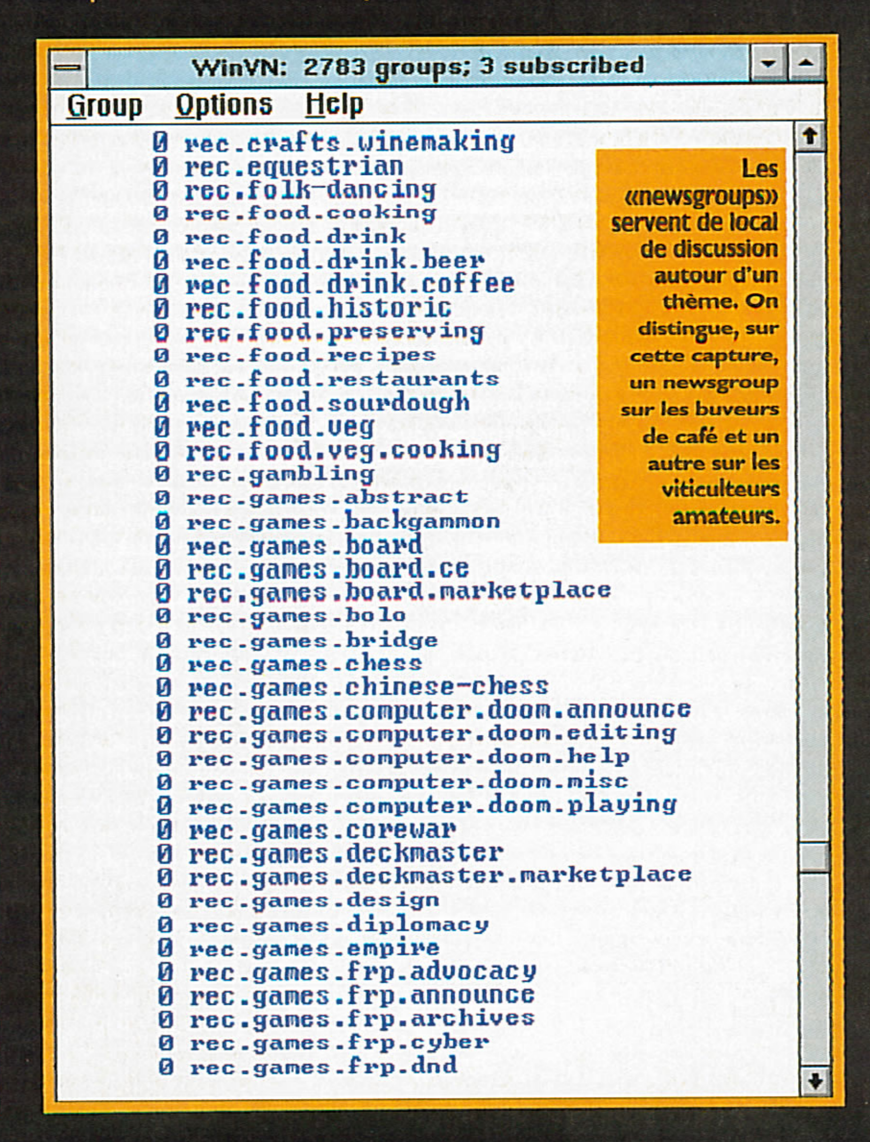
Il est vrai qu'un matériel agréé est supposé résister plus efficacement à de brusques surcharges électriques sur le réseau téléphonique et autres bienfaits de la nature. D'un autre côté, le modem agréé se comporte parfois curieusement. Citons au hasard les «numéros brûlés» : au bout de trois numérotations infructueuses, le modem refusera obstinément de réitérer la numérotation. L'unique remède consiste à éteindre puis rallumer le modem, et à tout recommencer. Quant aux possesseurs de modems internes, ils doivent carrément réinitialiser leur ordinateur. Autre curiosité : si vous ne recevez aucun signal du serveur au bout de trois minutes de connexion, la communication s'interrompt d'elle-même. Utilisateurs agréés, vous voilà prévenus...

La chasse au provider

Une fois votre matériel branché, il vous faut contacter une société prestataire de services Internet (en anglais, un «provider»). En effet, il n'est pas possible de se connecter à Internet sans intermédiaire. Soit vous êtes étudiant et votre université possède peut-être un accès Internet, soit vous êtes un simple particulier et il vous faut souscrire un abonnement auprès d'une tierce personne, en l'occurrence le «provider». Son rôle est de vous fournir un numéro de téléphone d'accès à Internet, celui que devra composer votre modem. Chaque fois que vous vous connecterez à Internet, votre facture téléphonique affichera la communication avec ce seul prestataire. Beaucoup de gens croient encore que se connecter revient à appeler Los Angeles ou New York. Que ce soit clair, le «provider» est là pour vous fournir un numéro de téléphone local, à lui de se débrouiller pour régler les factures transatlantiques à son copain France Télécom. Le «provider» vous fournira aussi un mot de passe et une adresse Internet qui vous identifiera sur le réseau. Il faut bien comprendre qu'il est interdit de se promener sur le Net de manière anonyme. Le piratage informatique a assez fait de dégâts pour que l'on permette à n'importe quel givré de se couvrir de gloire en pénétrant de manière anonyme dans le système informatique d'on ne sait quelle administration. De plus, cette adresse joue un rôle fondamental en permettant de signer automatiquement vos messages. Ainsi, vous pourrez écrire et recevoir du courrier électronique sans difficulté. Votre adresse électronique est également votre boîte aux lettres personnelle sans laquelle Internet n'aurait pas de signification. Imaginez ce que serait la Poste sans les boîtes aux lettres ! Une adresse électronique s'écrit généralement sous la forme : françois.dupneu@domaine.fr. «domaine» représente le nom ou le code de votre provider et «fr» le code du pays, en l'occurrence la France. Notez au passage que votre prénom est séparé du nom par un simple point : les virgules ne doivent jamais apparaître dans une adresse Internet. Le fonctionnement d'Internet, qui dépend de milliers d'ordinateurs de par le monde, répond à des règles précises de typogra-



Quel charabia ! Rien d'anormal, il s'agit là des paramètres du terminal fourni avec Windows (ah, O.K. !). Les masochistes le préféreront au premier shareware venu, pour se connecter à différents serveurs.



Les «newsgroups» servent de local de discussion autour d'un thème. On distingue, sur cette capture, un newsgroup sur les buveurs de café et un autre sur les viticulteurs amateurs.

...à Internet consiste à appeler Los Angeles ou New...

phie qu'il convient de ne pas enfreindre. Si votre adresse comporte des majuscules, vous devrez les respecter impérativement de même s'il n'y a que des minuscules.
Le choix du «provider» s'effectue en fonction des facturations proposées, mais tenez compte également de sa situation géographique. Le plus proche de chez vous s'avèrera souvent plus intéressant en minimisant votre facture France Télécom. La remarque vaut surtout pour les provinciaux qui ne disposent que de peu d'accès hors de Paris. L'arrivée du «kiosque micro» devrait permettre l'instauration d'un système de facturation uniforme sur le territoire français du type Transpac. Des services Internet devraient être annoncés dans le courant de l'été sur le kiosque, mais ce choix restera plus coûteux, sur le long terme, que celui d'un abonnement direct auprès d'un «provider». Signalons que des sociétés comme IBM ou Compuserve sont actuellement les seules à proposer de multiples points d'accès en province.

À vous de choisir les prix

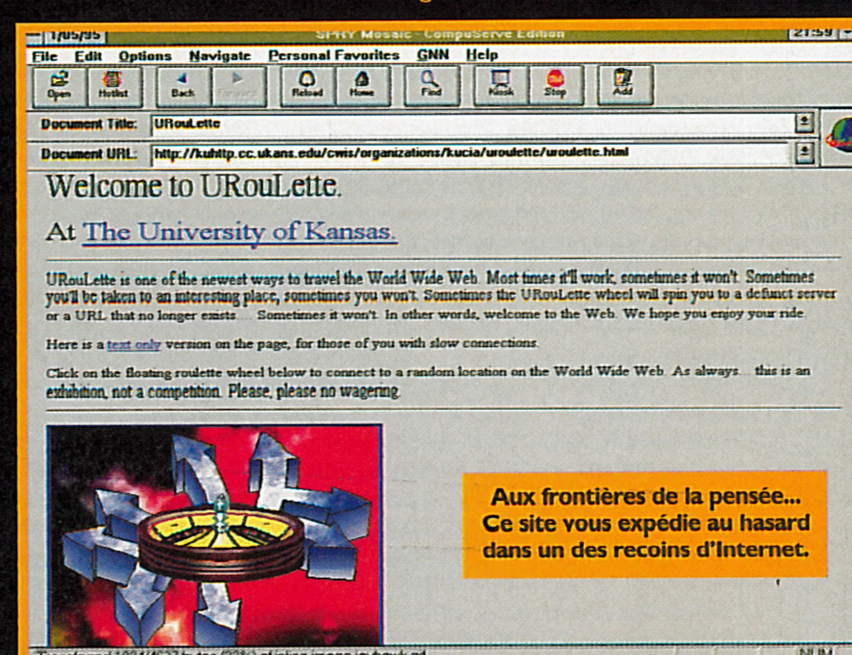
Le nombre de sociétés fournissant des accès Internet au grand public est encore limité en France (voir notre tableau). Elles vous proposeront toutes le même type de facturation par débit automatique de votre compte en banque ou par forfait d'heures de connexion. Si vous disposez d'une carte bleue, il suffira d'en indiquer le numéro, et le coût de vos connexions sera débité sans que vous ayez à vous préoccuper de quoi que ce soit. Si vous ne possédez pas de carte bleue, il vous faudra remplir une autorisation de prélèvement sur votre compte en banque. Dans tous les cas, le «provider» vous fera parvenir, chaque mois, la facture correspondant à votre utilisation du service. La facturation se décompose, au pire, en trois éléments : un droit annuel (de moins en moins utilisé) ouvrant votre compte auprès du «provider», entre 360 et 500 francs TTC, un abonnement mensuel de 160 à 490 francs TTC et une tarification horaire qui varie de 20 à 85 francs TTC. Notez que l'abonnement mensuel comprend parfois un nombre d'heures de connexion gratuites. C'est le cas d'IBM, par exemple, qui propose trois heures de connexion gratuites chaque mois, l'heure supplémentaire étant facturée à près de 30 francs TTC. Tous ces tarifs permettent un «full access» à Internet, comme disent nos copains à bottes pointues, c'est-à-dire un accès complet donnant droit à tous les services du Net : messagerie, newsgroups (les forums d'Internet), le transfert de fichier, et le World Wide Web dont vous trouverez chaque mois, dans Joystick, les meilleures adresses. Certaines sociétés vous proposeront des tarifs plus bas mais ne comprenant que certains services, en général la messagerie et la consultation des newsgroups. Dommage de laisser de côté les autres richesses du Net !
Une fois votre abonnement enregistré, vous bénéficierez d'un ensemble complet de logiciels permettant la connexion et les différents types de navigation sur le Net. Vous recevrez ainsi Netscape, dont la diffusion à destination des particuliers a le mérite d'être gratuite. Il ne vous restera plus qu'à configurer le logiciel de type Trumpet Winsock qui gère le protocole de communication d'Internet. Vous devrez ainsi entrer les informations fournies par votre «provider», à savoir votre adresse, le numéro de téléphone de l'accès à Internet, votre mot de passe et quelques numéros d'identification relatifs au «provider». Ces données seront enregistrées une fois pour toutes sur votre ordinateur et serviront à autoriser votre accès lors de chaque connexion. Votre «provider» se chargera de comptabiliser la durée de vos connexions et de la facturer en conséquence.

Les meilleurs moments pour se connecter

Les premières factures sont en général plutôt douloureuses et rappellent les heures de gloire du minitel quand l'abus des messageries occasionnait des fins de mois difficiles. Il est important de bien choisir les moments pour se connecter. Internet est un réseau qui souffre beaucoup de la saturation, ce qui allonge la durée des connexions et ralentit la transmission des données. Le mécanisme de la saturation provient de véritables points d'engorgement où convergent les flux de

La page d'accueil du prestataire est le premier tremplin dont l'on se sert pour s'aventurer dans les méandres d'Internet. Le graphisme ralentit souvent la connexion, mais il est possible de le charger après le texte.

Le World Wide Web est un agréable mélange de textes et d'images. Ici, nous visitons un site consacré à la reproduction de la géographie sud-africaine dans Flight Simulator 5.



Aux frontières de la pensée... Ce site vous expédie au hasard dans un des recoins d'Internet.

…York. Or, les liaisons Internet ne peuvent pas passer

INTERNET ET LES BBS…

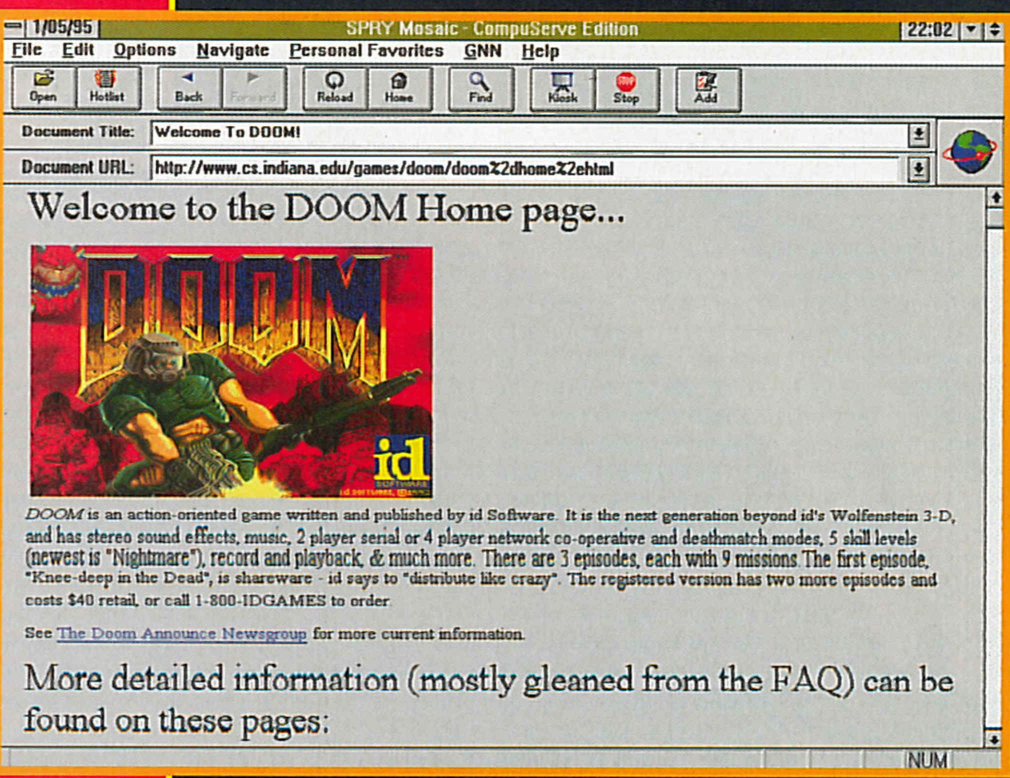
Depuis la démocratisation d'Internet et l'arrivée des premiers «providers» en Europe, les «Bulletin Board System» français se sont connectés à ce nouveau réseau, agrandissant en même temps leurs réseaux de courriers déjà établis (en «technologie FidoNet»), et très répandus de par le monde. Vous pourrez donc obtenir une adresse Internet, envoyer et recevoir des e-mails, et lire les newsgroups UseNet à partir de ces serveurs, qui sont une dizaine à proposer ce type d'abonnement. Toutefois, aucun BBS français n'est pour l'instant relié de manière directe et permanente sur Internet. Les échanges de courrier se font de manière périodique (en général une à trois fois par jour) entre le BBS et son point d'accès Internet. C'est donc l'opérateur du BBS qui paie un abonnement et permet ensuite à ses utilisateurs de dialoguer sur Internet. N'oublions pas qu'à de rares exceptions près, les BBS sont des serveurs mis à la disposition du grand public par des amateurs passionnés, qui vous demanderont en échange un abonnement pour participer à leurs frais (qui n'aura toutefois rien à voir avec le prix que vous ferait payer un «provider» commercial), voire parfois seulement une justification de votre identité.

Mais attention, ne vous connectez pas sur un BBS uniquement pour profiter d'un accès Internet à moindre frais, ce n'est pas le but de ces serveurs. Les personnes qui mettent en place un BBS le font tout d'abord dans un souci de convivialité, et cherchent plutôt à ce que vous participiez aux messageries internes (et non Internet !), plutôt que de vous voir passer uniquement dans le but de récupérer vos messages Internet et repartir aussi vite. De plus, il vous faudra éviter de récupérer trop de programmes encodés par cet intermédiaire, car vous engendrerez des durées - et donc des coûts - de communication importants pour le BBS qui devra transférer tous vos messages à partir de son distributeur Internet ! Soulignons la présence de logiciels très pratiques appelés «reader off-line» qui, utilisés hors connexion, permettent de lire et de répondre à ces messages, et de n'échanger ainsi qu'un paquet de courrier ou de réponses compressés entre le BBS et vous, et qui se chargent ensuite de répartir les messages dans les conférences adéquates. Ceci vous procure un gain de temps et d'argent incontestables.

Si vous n'avez pas de logiciel de communication ou de «reader off-line» tenant la route, nous ne saurions trop vous conseiller de télécharger le logiciel Terminate d'InterShop Limited qui, dans sa version 1.60 en plus d'un noyau multitâche sous DOS, intègre un «reader off-line» que vous pourrez par exemple utiliser pendant que vous transférez vos fichiers en tâche de fond. En résumé, les BBS sauront vous procurer gratuitement ou presque, une adresse Internet personnelle (du type «prenom.nom@bbs.domaine.fr»), qui vous permettra d'envoyer et de recevoir des e-mails Internet, de lire certains newsgroups, tout en profitant de toute la convivialité et des autres services qu'ils offrent à tous les heureux possesseurs de modems…

QUELQUES BBS OU VOUS ADRESSER :

Paris : Electron (abonnement gratuit) : (1) 69.39.46.30
Lyon : Zenux (abonnement payant) : (16) 78.36.10.01
Laganosc : Digital Info (abonnement gratuit) : (16) 93.42.70.18
Belfort : ACME (liste des BBS français) : (16) 84.26.86.06



Le site où l'on trouve la réponse à toutes les questions sur Doom.



par les satellites, pour des raisons techniques.

L'intérêt de la réflexion en commun : ce newsgroup dédié à l'œuvre de JRR Tolkien vous permettra de méditer, puis de donner votre avis sur les manifestations du Bien et du Mal dans le Seigneur des anneaux.

données et de messages. En effet, si Internet est constitué d'un maillage de sites recouvrant les principaux continents, les liaisons intercontinentales et en particulier transatlantiques convergent vers deux câbles sous-marins qui, aux heures de pointe, supportent avec peine toute cette agitation. Chose peu connue, les liaisons Internet ne peuvent passer par les satellites, pour des raisons techniques. Elles sont donc entièrement tributaires des réseaux câblés. À terme, il y a d'ailleurs fort à parier que les autoroutes de l'information seront acheminées dans votre salon exclusivement par le câble. Ce système est le seul permettant d'assurer une vitesse de transmission optimale pour des documents multimédias combinant à la fois images, sons et textes. Le modem est une solution qui n'assure qu'un confort limité de navigation et qui met l'utilisateur en position de subir chaque défaillance des lignes téléphoniques. Ces défauts lui imposent une certaine discipline dans l'utilisation du réseau. Apprenez à naviguer malin en esquivant les principaux défauts du système. En premier lieu, il convient d'apprécier les périodes pendant lesquelles toute navigation est périlleuse sur le Net.

Le pire moment pour se connecter est sans conteste l'après-midi jusqu'à 20 h. Du fait du décalage horaire, les utilisateurs américains - les plus nombreux - occupent en masse le réseau au grand désespoir des usagers européens. De plus, c'est le moment où les tarifs de France Télécom atteignent des sommets. N'oubliez pas qu'à chaque connexion vous composez le numéro de téléphone de votre «provider», ce qui correspond, en général, à une communication locale. Choisissez plutôt de téléphoner à partir de 21 h 30, ou mieux après 22 h 30. Le trafic est moindre et vous bénéficiez des meilleurs tarifs France Télécom avec 65 % de réduction au mieux. L'idéal reste de se connecter le matin de 5 h à 9 h (ah ! ah !), lorsque les États-Unis roupillent profondément. Mais cette solution suppose une sacrée motivation bien sûr... Une autre modeste astuce : si vous vous contentez d'écrire des messages (E-Mail), rédigez-les hors connexion, puis expédiez-les tous en une seule fois, vous gagnerez un temps précieux.

Prendre ses habitudes sur le réseau

Voilà, vous possédez toutes les informations pour établir une connexion à Internet. Mais il vous reste encore à apprendre à naviguer, à chercher efficacement. Une règle simple vous facilitera le travail : prenez vos habitudes lors de la consultation des sites Internet. Repérez quelques sites particulièrement complets où vous n'hésiterez pas à revenir régulièrement. Ces sites vous serviront de gare ou d'aéroport de départ pour votre navigation. Repérez également un ou deux sites qui mettent régulièrement à jour les informations concernant le réseau. Vous éviterez ainsi de vous disperser au hasard sur le Net et... de vous y perdre. Un bon moyen de se tenir informé consiste à consulter régulièrement les newsgroups sur des thèmes variés. De nombreux utilisateurs y annoncent et décrivent les sites les plus intéressants à visiter. Si, malgré ces conseils, vous hésitez encore à vous lancer sur les réseaux, sachez que vous pouvez découvrir des solutions intermédiaires comme les BBS, de plus en plus répandus en France, et qui ont l'avantage de bénéficier de liens avec Internet (voir l'encadré à ce sujet). Dans ce cas, vous n'aurez nul besoin d'un prestataire quelconque mais simplement d'un modem et d'un logiciel permettant l'émulation ANSI.

Il ne vous reste qu'à faire votre choix. Bon voyage !

Les sites FTP sont exclusivement voués au téléchargement de fichiers. Le site de l'Institut géographique américain contient de nombreux fichiers topographiques qui peuvent être exploités avec Vista Pro.

LA LISTE DES PRESTATAIRES ET LES TARIFS POUR CINQ HEURES DE CONNEXION MENSUELLE :

tarifs mensuels calculés en intégrant droit annuel + abonnement mensuel + tarif horaire pour cinq heures par mois :
A = de 150 à 200 F TTC
B = de +200 à 300 F TTC
C = + de 300 F TTC

IBM
(Paris) (1) 49 31 61 81 NOTE : A

WorldNet
(Paris) (1) 60 20 85 14 NOTE : B

FranceNet
(Paris) (1) 43 92 14 49 NOTE : C

Calvacom
(Paris, Lyon) (1) 34 63 19 19 NOTE : B

Internet Way
(Paris) (1) 41 43 21 10 NOTE : C

Imaginet
(Paris) (1) 69 29 02 00 NOTE : B

Compuserve
(Paris, Toulouse, Nice, Lyon, strasbourg) (1) 36 63 81 22 (n° Azur) NOTE : A

DX Net
(Strasbourg) (16) 88 83 20 66 NOTE : C



Vous pouvez assister chaque mercredi, à la FNAC Micro, 71, boulevard Saint-Germain, Paris 5e, à une présentation par Joystick de nouveaux jeux sur grand écran. Pour plus d'infos : 3615 Joystick.



LES SORTIES DU MOIS
VU À LA FNAC ET RECOMMANDÉ PAR JOYSTICK



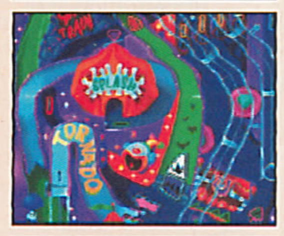
ELITE FIRST ENCOUNTER SUR PC CD ET PC DISQUETTES TESTÉ DANS JOY N°61
Le troisième volet de Elite. Partez aux commandes du vaisseau de votre choix et faites du commerce de planète en planète, mais attention le danger rôde.



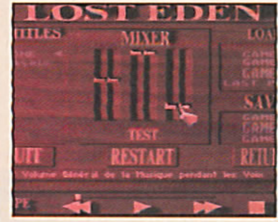
SUPER STREET FIGHTER II TURBO SUR PC CD TESTÉ DANS JOY N°60
On ne présente plus ce hit des salles d'arcade. Un jeu de baston dans la lignée des dessins animés japonais, avec des tonnes d'adversaires et encore plus de coups.



WARRIOR SUR PC CD TESTÉ DANS JOY N°60
Un autre jeu de baston, en 3D cette fois-ci. Combattez des adversaires dans de superbes décors et si vous le souhaitez, bénéficiez d'un affichage très fin en mode S-VGA.



PSYCHO PINBALL SUR PC CD TESTÉ DANS JOY N°58
Pour les amoureux du flipper, quatre tables reliées entre elles par des passages secrets. Déplacements fluides et action garantie avec un scrolling d'une fluidité rare.



THE LOST EDEN SUR PC CD TESTÉ DANS JOY N°60
Pour les débutants, un jeu d'aventure d'une beauté à couper le soufle. Des animations 3D et des musiques inoubliables, par Cryo, l'équipe ayant réalisé Dune et Commander Blood.

L'ordinateur solitaire !

Je vais commencer par vous parler d'Internet (1) et plus précisément du Web (2). Je sais, on aborde longuement le sujet dans ce numéro, et dans de nombreux milieux le Net (3) revêt des allures de laissez-passer : si tu dis net, t'es in; si tu dis quoi ? t'es out. Bref, comme la réalité virtuelle (4) et le multimédia (5), Internet est un mot à la mode. Eh bien, je sacrifie à la mode en question parce qu'Internet est vraiment symptomatique d'un mal qui ronge la micro : la solitude. Je veux parler de la solitude de l'utilisateur face à sa machine, du manque de communication homme/machine, ou plutôt, homme/logiciel. Ou femme. Mais non, pas "solitude homme/femme" mais femme/logiciel. Faut tout leur expliquer. Laissons de côté la question des newsgroups et autres forums, réellement interactifs (7) et regardons un peu ce fameux Web. On y fait quoi ? En général, on s'y promène et on y pioche des informations, des images, des sons. Entre nous, quelle perversité nous pousse à venir chercher là ce qu'on pourrait trouver ailleurs dans la majorité des cas ? Une bonne encyclopédie ou des journaux pour l'info et, en ce qui concerne l'image et le son, les millions de freewares qui se baladent ont pourtant de quoi nous rassasier, non ? Alors pourquoi préférer "surfer sur le Web" (6) à la vitesse d'une tortue (14 400 bauds) pour récupérer péniblement quelques fichiers ? Parce que ça fait participer à un truc collectif, parce qu'il y a "quelqu'un à l'autre bout", plus simplement du reste, parce qu'il y a "un autre bout" (des tas de bouts partout dans le monde, même). Aussi vrai que l'herbe est plus verte de l'autre côté de la barrière, les données chargées depuis ces "autres bouts" sont plus intéressantes que celles qu'on pourrait récupérer sur une disquette, en circuit fermé pourrait-on dire. Maizofaite, pourquoi ce sentiment que de l'autre côté de la souris, il n'y a personne ? J'ai l'impression que c'est dû aux immenses progrès accomplis dans la représentation des objets, des décors, voire des personnages qui hantent nos machines. Les logiciels actuels, parce qu'ils représentent la vie de mieux en mieux, font d'autant ressentir cette absence. Nous sommes à l'époque du paraître et il faut bien avouer que derrière leurs images d'un réalisme toujours plus affiné, les ordinateurs sont toujours de fameux crétins ! Quel que soit le type de jeu, l'adversaire, géré par la machine, se contente de résoudre des tâches, dans le meilleur des cas avec logique et efficacité ; plus couramment, de façon mécanique et prévisible. De ce point de vue, aucun progrès n'a été fait si l'on excepte les jeux d'échecs (mais il est bien connu que les bons joueurs d'échecs ne sont pas vraiment humains !). Il faudra qu'un jour on ajoute, au oui et non binaire, un "peut être" pour que nos bécanes perdent leur froideur inexorable ; il faudra qu'un jour les programmeurs arrêtent de maquiller des mannequins de cire et se préoccupent de leur donner une âme (excusez-moi il est tard, plus le temps de faire dans la dentelle). Nous voulons des jeux avec de l'imprévu, des ordinateurs qui s'arrêtent de jouer quand ils en ont marre, qui font des erreurs grossières et se rattrapent par un coup de bluff ou de bol, des adversaires lâches ou inconscients, qui trichent et mentent, bref, des adversaires que leur insoutenable légèreté hisserait au rang "d'êtres". (Il est décidément très tard mais vous voyez l'idée générale).

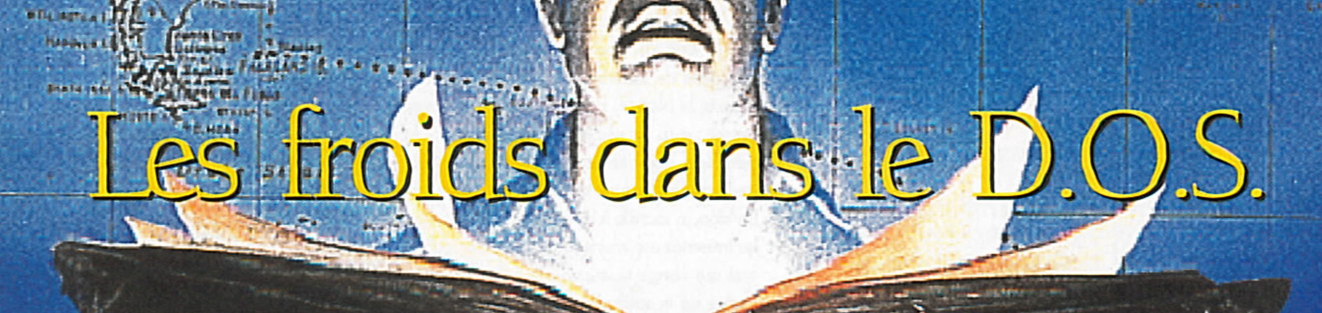
(1) Chic - (2) Très chic - (3) Extrêmement chic - (4) Plus très chic - (5) Ringard, tout le monde a compris ce que c'est - (6) Cyberchic - (7) Hypra ringard

Moulinex



PC CD-Rom





Les jeux d'aventure en S-VGA commencent à arriver, doucement. C'est bien le S-VGA, c'est beau mais cela ne suffit pas à faire un bon jeu. Il faut aussi un scénario béton et une longue durée de vie. Si l'avant-dernière condition est remplie haut la main, il n'en va pas de même pour la dernière. On a frôlé le meilleur jeu du monde.

Léo de Urlevan

Ainsi, ce qui a été serait.» Vous êtes Ryan, enfin pas vraiment mais laissons cela de côté pour le moment. Pour vous, chiens d'infidèles qui ne lisez pas Joystick chaque mois, je vais vous conter le début de la partie que nous avons déjà publié lors de précédentes previews. Nous sommes en 1937 et les Allemands sont déjà bien implantés sur la planète, dans l'Antarctique notamment. Alors qu'il croisait par là un sous-marin, le HMS Victoria reçoit un SOS : deux hommes, un père et son fils, sont prisonniers des nazis. Et en avant pour délivrer les otages ! Après un affrontement entre Anglais et Allemands, l'équipage britannique parvient à récupérer un homme inconscient, deux caisses à ses côtés. Signalons que la séquence que je viens de vous décrire est réalisée sous 3DS, et c'est vraiment magnifique. Bien entendu, les râleurs dont il arrive que je fasse partie diront que c'est du remplissage et patati, etc. Oui, mais quand c'est bien fait et très précis... Car ça l'est. À un moment, on voit un soldat de sa Majesté la reine courir, passer juste devant la caméra – mais tout de même, pas en gros plan – et on voit le blanc de ses yeux et aussi sa pupille. C'est vrai, ils auraient pu faire mieux mais rappelons quand même que ce n'est pas un cours d'anatomie approfondi. Ajoutez à cela des explosions du plus bel effet. Aaah, béni soit le temps

où ce ne sera plus une séquence d'intro mais une phase du jeu... Espérons qu'il ne nous faudra pas attendre longtemps ! Mais revenons à nos monstres. Eh oui, on est directement plongé dans l'ambiance avant d'avoir joué. En effet, juste avant de tomber dans un délirium très gros, Bjorn Hamsun – c'est le nom d'un des deux otages – se dirigeait vers une des caisses : alors qu'il était juste en face, la caisse a cédé sous la pression d'une tentacule énorme. Et ça ne ressemblait pas vraiment à un animal connu...

La théorie des Grands Anciens

Vous commencez à avoir la main, c'est-à-dire à pouvoir jouer alors que vous venez de rentrer dans le sous-marin. Ça démarre très fort dans cette première partie : trois morts, un bombardement sur le sous-marin, le feu dans le sous-marin, une fuite dans le sous-marin, l'otage qui délire en chantant des chansons d'une autre langue, bref il serait temps de changer d'air. Une seule solution : envoyer un SOS par radio.

- Allo, HMS Victoria en grand danger. Y a quelqu'un ? Répondez, c'est une urgence.
- Allo, qui va là, j'te prie ? Ton nom, ton âge et ta ville d'appel, je te prie...
- Maurice, on a vraiment de sales ennuis dans notre sous-marin. Y a une voie d'eau dans la salle des torpilles, y a des monstres partout, le commandant de bord est mort. Je suis nommé capitaine mais je sais pas quoi faire.
- Cedrick et Nadia !!! Je sais bien que c'est vendredi, mais y a des limites. Jingle...

Ça a raccroché. Vous n'aviez pas la bonne fréquence et le cap'taine était le seul à posséder ce code. Comme d'hab, vous devrez vous démerder en bidouillant des trucs, en modifiant des circuits électriques, la routine quoi. Ben pas vraiment quand même, car si les aventuriers purs et durs s'y retrouveront vite – les actions à effectuer sont très simples – ils seront très surpris par contre de voir le nombre de rebondissements qui a lieu dans ce jeu. Laissez-moi ouvrir une parenthèse (Merci. Dans la plupart des jeux d'aventure, chez Lucas, chez Sierra - n'ayant pas joué du tout à Full throttle, je ne peux

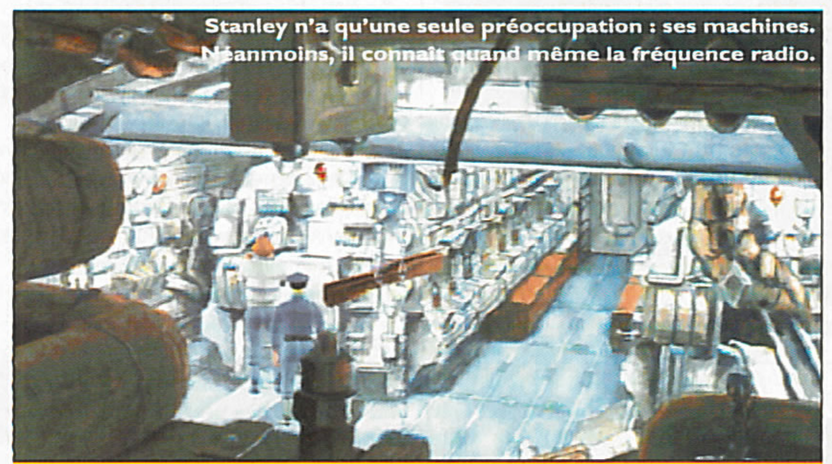
SHADOW OF THE COMET



Parker, 27 ans plus tôt. Lui aussi, il en a vu des choses étranges !

Plymouth, un petit village étrange et des habitants très soupçonneux.

L'histoire du premier volet n'a pas grand-chose à voir avec l'histoire qui nous concerne, mis à part le fait que le héros de Shadow est un personnage secondaire dans le deuxième. Néanmoins, la scène finale du jeu se passe à Plymouth, petite bourgade d'Angleterre. Vingt-sept ans plus tôt passait la comète de Halley... C'est une des conditions qui aurait favorisé la venue des Grands Anciens, dieux machiavéliques dont les deux plus célèbres, dans l'univers lovecraftien, sont Dagon et Cthulhu. Parker, journaliste, y était venu pour rédiger un article concernant la folie soudaine d'un savant, juste après le précédent passage de la comète, 77 ans plus tôt. Il essaiera, dans un premier temps, de retrouver les notes du savant. Il assistera à des rites diaboliques et empêchera finalement les plans de Narackamous d'aboutir. On retrouve d'ailleurs ce personnage dans Prisoner of Ice ; on reste donc en famille, celle du scénario remarquable.


Stanley n'a qu'une seule préoccupation : ses machines. Néanmoins, il connaît quand même la fréquence radio.


T'as d'beaux yeux, tu sais !



Cette bonne nouvelle ne sera que de courte durée.


Les "prisoners", aussi appelés "tornades blanches", ne frappent pas avant d'entrer.

Pas tous les jours facile d'être un mime... Voici quelques exemples qui prouvent que les gens d'Infogrames ne sont pas toujours très tendres avec le personnel !


Capturé par un tentacule.


Obligé de passer l'extincteur,


monter des marches,

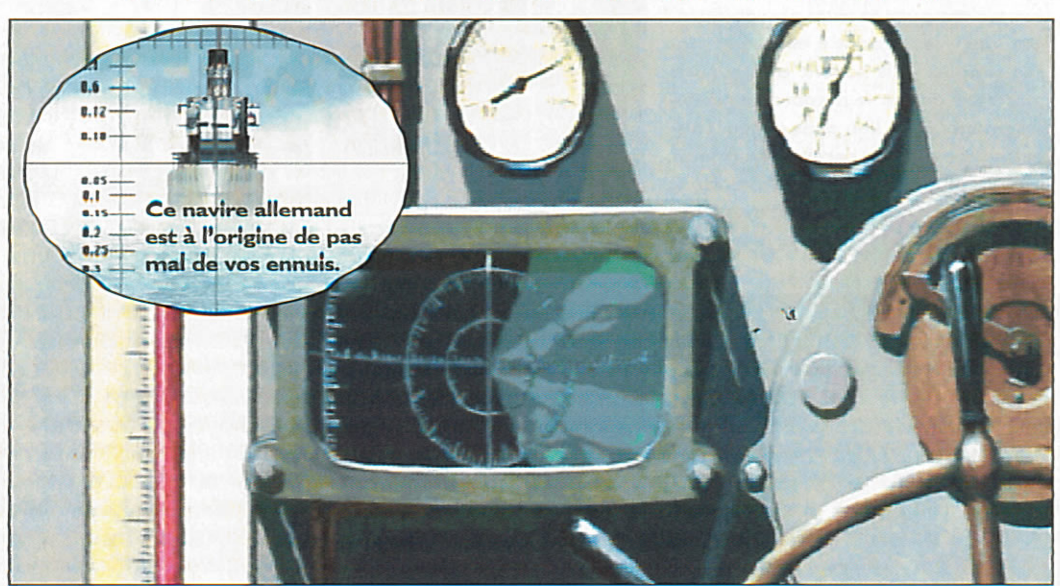

recevoir des décharges électriques,


enjamber des conneries,


se mettre au garde-à-vous (font chier, merde !),

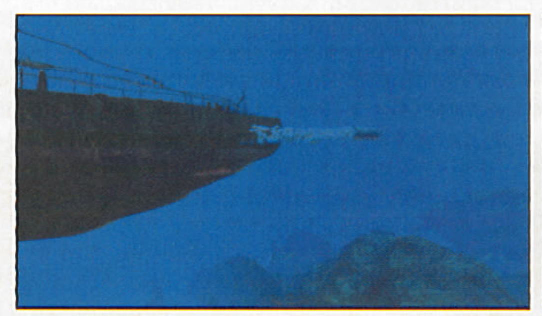

recevoir de la vapeur en pleine tronche,

LES INTERMEDES

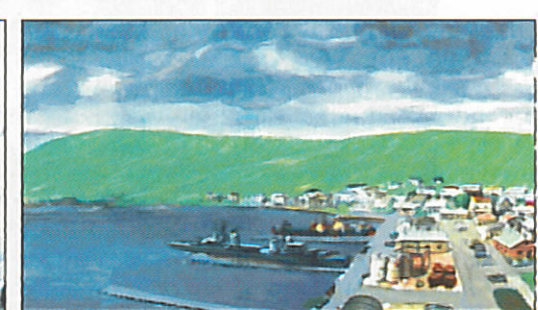


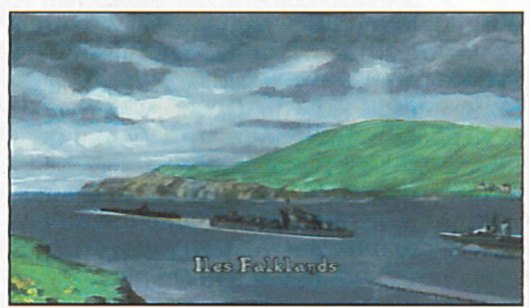
Le début de tous vos tracas : Driscoll vient de repérer un navire ennemi sur le Sonar.

malheureusement pas prendre en compte ce dernier soft pour appuyer mon jugement, mais TOUS les autres si - les actions à affectuer sont vachement liées les unes aux autres : on fait une action qui permet de récupérer un objet que l'on utilise sur quelque chose qui ouvre la porte, et on accède à un nouveau lieu. Et lorsque de nombreuses petites énigmes sont résolues, pas mal de petits lieux visités, on passe au chapitre suivant, à un autre monde, etc. Dans Prisoner of Ice, tout va beaucoup plus vite, si bien que l'on est plongé véritablement dans le soft et, pour paraphraser les vendeurs de casques virtuels, on est vraiment immergé. Mais tout ceci se fait au détriment du nombre d'actions et par conséquent de la durée de vie du jeu. Et c'est véritablement là que le bât blesse. Ce jeu aurait été par-

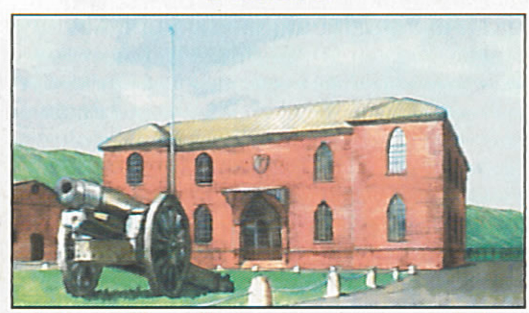

C'est grâce à une torpille que vous fuirez ce foutu sous-marin.


Un incendie a fait fondre la couche de glace entourant cette caisse, redonnant aussi vie à la créature.


Vous n'avez pas le choix pour vous débarrasser de la créature : il faut faire exploser le sous-marin.



Vous voilà arrivé à bon port, c'est le cas de le dire.


La base Edwards ne sera pas une partie de plaisir, les morts vont succéder aux morts.



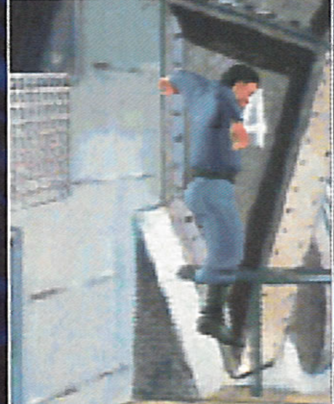
La base nazie de l'Antarctique.

Les animations


faire le guignol le long d'une corde,


monter sur des échelles,


ramper dans un sale couloir,


sauter un muret haut de trois mètres,


voyager dans le temps ! Eh, comment je vais être payé ?

fait avec la complexité de son prédécesseur "Shadow of the Comet" (voir encadré). Permettez-moi de fermer la parenthèse.) Merci. Néanmoins, si ce soft ne brille pas par sa difficulté, on ne peut pas dire la même chose du scénario, et c'est tout naturellement que je vais placer cet intertitre :

Le meilleur scénario de jeu vidéo...

Rien à redire. Sans vouloir déflorer la trame totale pour ne pas vous en faire perdre l'intérêt, sachez que ce scénario est complexe. La première partie est somme toute assez classique : il faut sauver le sous-marin et son équipage de la noyade et des monstres. La deuxième vous emmène dans une base anglaise : vous y découvrez qu'un traître vous empêche de tourner en rond et que là encore les monstres sévissent. Les chapitres suivants vous entraînent à vous poser une question concernant votre identité et la date de votre naissance. Certaines scènes sont particulièrement sensationnelles, vous faisant parfois revivre un moment déjà vécu dans l'aventure mais dans la peau d'un autre personnage. Enfin pas vraiment, mais retenez bien ceci : "on ne joue pas avec les voyages temporels". Et il y en aura ! Vous pourrez même vous retrouver à Plymouth, théâtre du premier volet de ces aventures cthulhuiennes. Comme quoi, «ce qui avait été serait». Sachez simplement qu'en jouant à ce jeu, j'ai vraiment eu l'impression de ne plus être un simple testeur de jeux vidéo, mais critique de cinéma tant l'histoire est travaillée. Mais je n'en dis pas plus. À vous de jouer !

Techniquement superbe

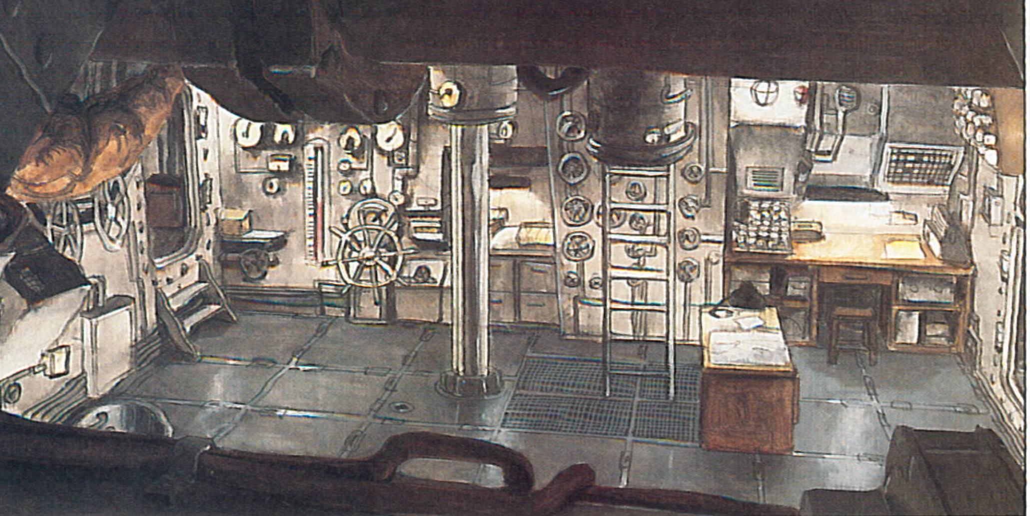
Quel bonheur pour les yeux et les oreilles ! Je ne saurais que trop vous conseiller de jouer en S-VGA. Il est certain que c'est très fluide en VGA mais le rendu n'est vraiment pas beau. Vous perdriez surtout la qualité des personnages texturés, vraiment magnifiques. Et les effets spéciaux, un régal. Pour arriver à ce résultat parfait, les réalisateurs de ce jeu ont capturé un mime et l'ont obligé à exécuter des centaines de séquences avec des capteurs placés sur sa peau. Trois camé-



VGA vs Super VGA







Voici le même lieu (la cabine de pilotage du sous-marin) lors de son script et dans les deux résolutions que propose le jeu : S-VGA ou 640/400. C'est quand même plus beau en S-VGA, mais plus lent.







LES PERSOS

Voici quelques-uns des nombreux personnages de ce jeu



Le capitaine Lloyd. Il n'aura fait qu'une très courte apparition.



Petit rôle aussi pour cet individu dont on n'a jamais vraiment su qui il était. Nosferatu peut-être ?



Driscoll. Il s'occupe de tout dans le sous-marin. C'est lui qui donne les infos sur les dégâts, c'est vous dire s'il est occupé.



De gauche à droite : Ryan (vous), Hamsun et Wayne chargés de garder le malade. Wayne n'aura aussi qu'un petit rôle.



La fin de vos tracas. Dans un instant, ces deux beaux militaires vous auront repéré.



Wayne, à la fin de sa prestation.





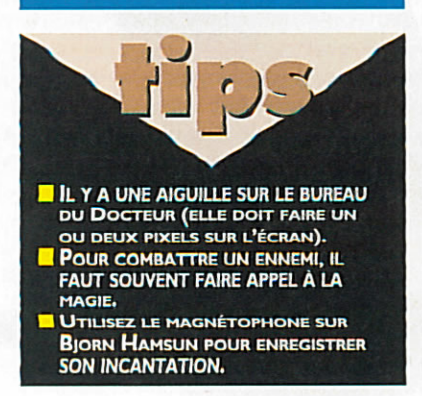
Les deux ennemis que vous aurez à combattre. Lequel, du nazi ou du monstre, est le plus hideux ?

ras le filmaient alors qu'il exécutait certaines actions aussi diverses que sauter d'un petit mur, marcher à quatre pattes, se faire attraper par une corde qui l'entraînait vers l'arrière. Les données enregistrées par les caméras ont assemblé leurs informations et cela a donné une forme humaine 3D en "fil de fer" qui ressemble véritablement à quelque chose. Ensuite, il ne restait plus qu'à texturer chaque facette de ce squelette et le tour était joué. Le résultat des quelques exemples cités plus haut est très impressionnant : on voit le personnage sauter d'une table, ramper dans des conduits d'aération, se faire capturer par un tentacule. Tous les personnages du jeu ont bien entendu été "numérisés" de la sorte. Toutes ces petites animations sont incroyablement bien rendues, que le personnage joue de l'accordéon, qu'il tire au pistolet ou au canon, qu'il change de chaussures, etc. Et quand c'est une fille qui marche, le... dos tourné vers soi, c'est plus vrai que nature. Une bien belle démarche ! Ajoutez à cela quelques effets spéciaux très fluides : lorsque le personnage lance une incantation, par exemple, il est parcouru d'étincelles tout le long de son corps, et tout ça est accompagné par une musique magnifique. Vous obtenez alors un jeu qui n'est pas novateur (ce n'est pas de la 3D qui tue, on ne joue pas avec un casque virtuel !) mais tout simplement le mieux réalisé dans ce genre ; tant et si bien, que l'on se demande encore pourquoi les éditeurs s'obstinent à développer des softs dans le genre King Quest ou Kyrandia. Avec des softs de ce type, on sent bien que ce style de jeu n'en est qu'à ses balbutiements ; et dès la moindre innovation, on trouve cela révolutionnaire. Ici, le moindre détail a été très travaillé pour le plus grand plaisir du joueur. Du côté audio, c'est pas mal non plus. Les musiques sont vraiment excellentes, tour à tour rythmées ou d'ambiance. De plus, elles sont de temps à autre liées à certains événements. Lorsque vous découvrez le cadavre dans la remise de la base Edwards, par exemple, la musique change et devient plus oppressante. Il faut dire que le cadavre en question est en piteux état. Les voix, quant à elles, sont rendues sans un souffle, mais ne sont pas parfaites sur tous les personnages. Rassurez-vous, il n'existe que deux ou trois personnages dont les voix manquent d'authenticité, mais les autres sont vraiment

fabuleuses. C'est d'autant moins regrettable que celles-ci proviennent de personnages qui n'ont pas un très grand rôle. Bien évidemment, on peut quand même regretter quelque chose : les scrollings, une véritable catastrophe. Heureusement que le jeu les désactive automatiquement dès le démarrage du jeu, car on a rarement vu mouvements plus saccadés. Bien entendu, le mode S-VGA y est pour beaucoup, mais à côté de ça, King Quest VII est d'une fluidité exemplaire !
Du côté de l'interface, c'est réussi aussi, car les choses sont simplifiées à l'extrême : pas d'icônes pour représenter une action à la Sierra ; vous cliquez sur les objets pour les utiliser ou les ramasser, vous les assemblez pour en obtenir d'autres ; vous cliquez sur un personnage pour lui parler. Tout ceci monopolise donc un seul bouton de souris. La pause, que l'on met en action par la touche P du clavier, est pas mal non plus. Et pourtant, ce n'est qu'une simple pause. Mais à la simple pression de ladite touche, une photo prise au flash se déclenche. Comme je le disais plus haut, aucun détail n'est laissé au hasard : même ça, c'est beau. Les sauvegardes sont gérées sur le mode de Alone in the Dark, Infogrames oblige, mais bénéficient d'une certaine amélioration. Lorsque vous mourrez – car ça arrive, et même assez souvent – une sauvegarde ("Joker") est automatiquement créée, vous ramenant une action ou une pièce en arrière, et vous permettant alors de mieux vous en tirer que la dernière fois. Très pratique.

EDITEUR : Infogrames • TEL : (16) 72 65 50 00 • NOTICE : Français, 1 joueur, 486 DX33, CD double vitesse, 8 Mo pour le S-VGA.

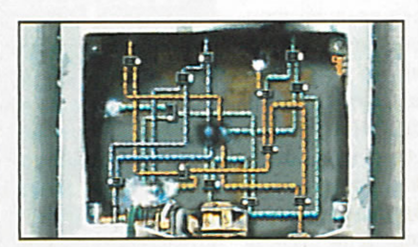
Techniquement irréprochable, il est malheureusement à déplorer que ce jeu soit fait pour des aventuriers débutants car, pour une fois, toutes les actions que vous devrez effectuer sont très logiques et le joueur expérimenté n'aura aucun mal à terminer l'aventure en moins d'une semaine.



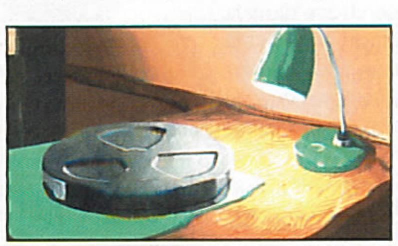
- Il y a une aiguille sur le bureau du Docteur (elle doit faire un ou deux pixels sur l'écran).
- Pour combattre un ennemi, il faut souvent faire appel à la magie.
- Utilisez le magnétophone sur Bjorn Hamsun pour enregistrer son incantation.

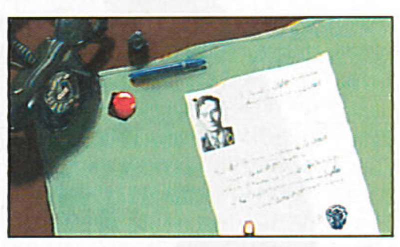
ZOOM

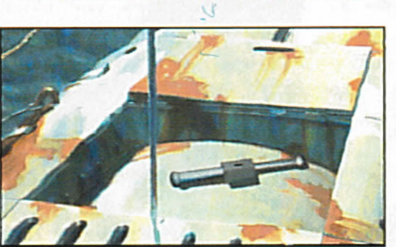

Trois objets qui vous seront bien utiles.


Comme vous pouvez le constater, l'accès à la salle des torpilles est légèrement endommagé.


Tiens, des crampons ! Très pratique pour marcher sur la neige


Quelles horreurs ce film renferme-t-il ?

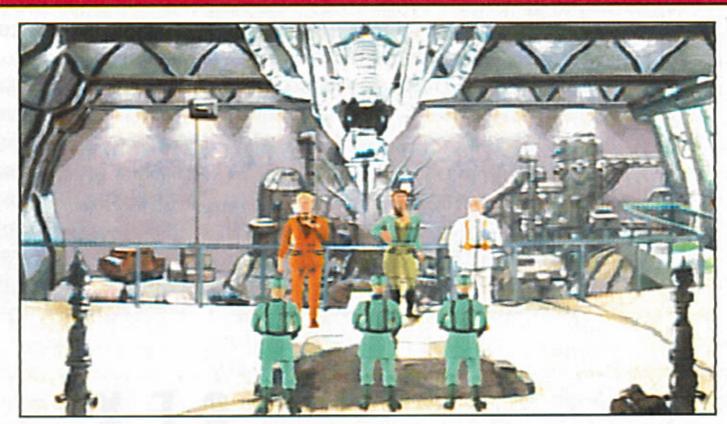

Une fiche à donner aux gardiens. Falsifiée en bonne et due forme.

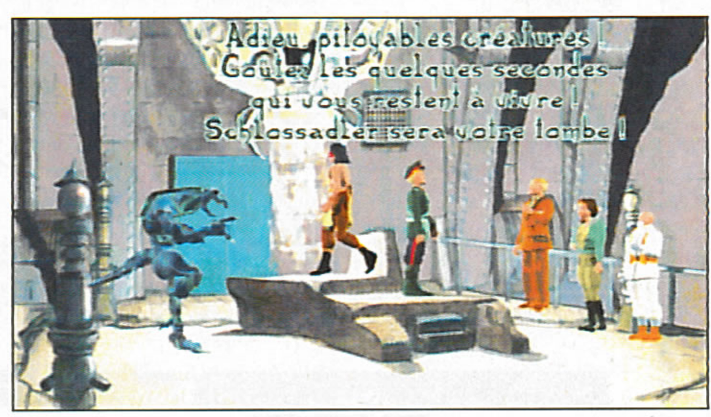

Mais où ai-je donc fourré mes clefs ?

INTERVIEW
de Edouard Violet, chef de projet de Prisoner of Ice


L'équipe qui a développé Prisoner of Ice.

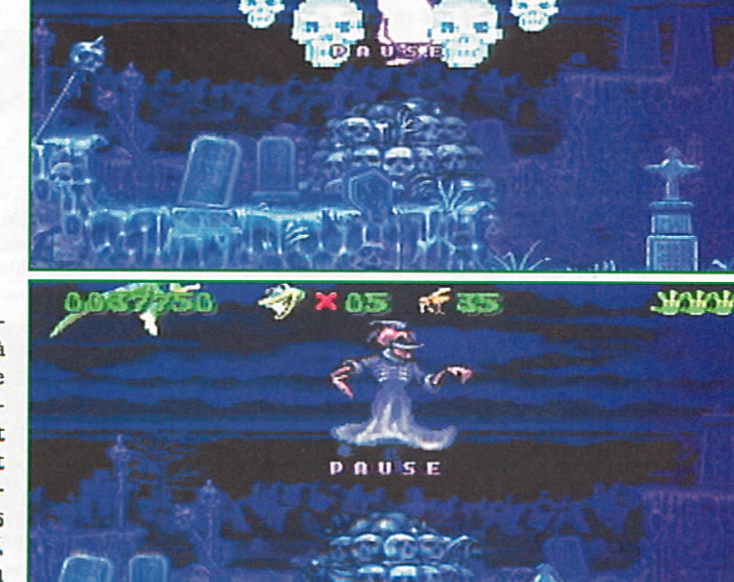
Joystick : Combien de temps a duré le développement du jeu ?
Edouard Violet : De l'idée de départ jusqu'à la fin, cela nous aura pris un an et demi.
Joy : Ceux qui connaissent les jeux d'aventure d'Infogrames le savent : le mythe de Cthulhu revient assez souvent. Pourquoi cette insistance ?
E.V. : Le responsable est Hubert Chardot, le scénariste. C'est un acharné. Il a tout lu de Lovecraft.
Joy : N'est-ce pas un peu déconcertant pour le joueur ?
E.V. : Non. Nous nous inspirons de cette littérature, mais il n'est pas besoin de connaître cet auteur sur le bout des doigts pour comprendre nos jeux. Dans Prisoner, par exemple, il n'y a qu'une énigme résolvable en tâtonnant et qui fait appel à certaines connaissances de cet univers troublant. HP Lovecraft a créé un univers prenant, intéressant, qui autorise le fantastique et s'adapte très bien à des jeux de ce genre.
Joy : Y aura-t-il une suite à ce fabuleux jeu ?
E.V. : Je ne sais pas...
Joy : Kaa Naama Ftah'n Cthulhu !
E.V. : N'gharffff Cthullu.
Joy : Fthangh'g Cthulhu laeeee.
J'ai entendu un grand cri et la ligne a été coupée. Bon ben...
Joy : Merci quand même. À un de ces jours peut-être...


Oooh, regardez bien à gauche, l'homme au costume marron. Ce n'est autre que Parker, le héros de "Shadow of the Comet".



Il va falloir agir très vite.

Pour son premier jeu de plates-formes, la 3DO est particulièrement gâtée avec l'arrivée de Gex. Beau, jouable et très varié, Gex est par excellence le jeu susceptible de faire vendre de nombreuses consoles.



Le boss de fin du cimetière semble bien inoffensif... jusqu'à ce qu'il s'énerve au bout de quelques coups !



Eh ben, c'est pas trop tôt ! Alors qu'absolument toutes les consoles ont été dotées de nombreux jeux de plates-formes, la 3DO faisait jusqu'ici figure d'extra-terrestre. Car enfin, s'il est un style de jeu à associer à ce type de machine (avec les beat'em up), c'est bien celui-là. Du reste, les héros desdites plates-formes se sont souvent imposés en véritables mascottes, pour le plus grand bonheur des standards sur lesquels ils avaient vu le jour. Sonic a ainsi fait vendre un nombre incalculable de Megadrive et de Game Gear, tandis que Mario se chargeait d'assurer aux Nes, Super Nintendo et autre Game Boy, de florissantes carrières. Voilà pour ce qui est des 8 et 16 bits, mais qu'en est-il de la relève ? Les 32 bits sont-elles trop sophistiquées pour avoir droit à des jeux aussi simplistes ? Non, car après les hérissons et les maçons, voici avec Gex s'ouvrir l'ère des lézards, grâce aux soins de Crystal Dynamics, l'un des développeurs de la première heure sur 3DO.

Pour être plus précis, c'est d'une espèce de lézard toute particulière qu'il s'agit ici, les geckos, à laquelle appartient Gex, notre nouveau héros. Si vous n'avez jamais entendu parler de tels animaux, ne vous inquiétez pas : pour en trouver la trace, il faut se rendre jusqu'à l'île d'Hawaï. Ben oui, il n'y a pas que des privés à moustache et des playboys commissaires de police dans cet état américain ; on y trouve également de curieux reptiles à la queue redoutable et à la langue de trois kilomètres de long (NDLR : ça me paraît excessif. Du reste, c'est sûrement faux puisqu'à Hawaï on compte en miles). Avec de tels attributs, nul doute que ces bestioles doivent être les animaux de compagnie préférés de ces dames dans les foyers hawaïens ! Enfin, en général tout du moins, parce que dans le cas de Gex, c'est une autre histoire.

Les aléas de la téléphagie

En effet, loin de ces triviales considérations, il n'est qu'une chose dans la vie qui retienne l'attention de Gex : la télévision. Pas question pour lui de lézarder au soleil, de grimper joyeusement le long des murs ou de muer régulièrement, il suffisait d'un bon vieux téléviseur des familles pour rendre ce personnage heureux. Rien ne lui faisait tant plaisir que d'assister à la 257e rediffusion d'un

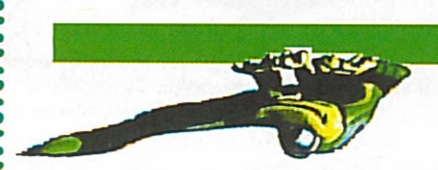


GEX

3DO

GEX, au four et au moulin.

PINKY



épisode de «Shérif, fais-moi peur», quand ce n'était pas le 10 658e épisode des «Feux de l'amour» et autre «Amour, gloire et beauté». Si ce n'était son apparence reptilienne, on aurait à la limite pu le confondre avec la sacro-sainte ménagère de moins de 50 ans. Oh, et puis, il y avait aussi son penchant très prononcé pour les moustiques et mouches en guise d'en-cas. Et c'est bien ce point précis qui allait engendrer sa perte. En effet, tapi dans un coin sombre de la 54e dimension, celle des médias, un sinistre personnage du nom de Rez se morfondait. Le maître de la dimension média, lassé des pics-verts, des Bugs Bunny et Flipper le dauphin, était à la recherche d'une nouvelle mascotte (lui aussi) pour égayer ses longues soirées d'hiver. C'est qu'il fait bien froid dans la dimension média en cette saison, surtout lorsque s'y joue un épisode de Croc-Blanc ou un spot publicitaire pour Vivagel. «Un gecko, voilà ce qu'il me faut pour faire de l'audimat !», s'était dit Rez en dénichant Gex sur la liste des abonnés à la redevance télévisuelle. Mais Rez ne pouvait quitter sa dimension intégralement, il lui fallait toujours conserver une partie de son corps à l'intérieur de celle-ci ; il lui était donc possible d'allonger un bras pour attraper sa proie au travers de l'écran d'une télévision, pourvu que celle-ci ne s'en trouve pas trop éloignée. Comment savoir derrière quel poste se trouvait Gex, objet de son désir ? C'est alors qu'il eut une idée diabolique pour parvenir à ses fins : il allait fabriquer une fausse mouche radiocommandée dans laquelle il allait implanter un petit émetteur, puis envoyer sa création sur Hawaï. La mouche s'introduisit dans la demeure de Gex et voleta dans son salon au moment même où ce dernier s'apprêtait avec délice à suivre «La classe». D'un coup de langue rapide comme l'éclair, Gex avala l'insecte métallique, se félicitant de ce dîner imprévu. À cet instant précis, Rez, à l'aide des coordonnées transmises par le "mouche-ard", put enfin déplier son bras et, passant ce dernier au travers de l'écran, se saisit de l'infortuné gecko ! Hélas pour lui, c'est par la queue qu'il se saisit du lézard, omettant un détail crucial : ces animaux ont la faculté de faire repousser cet appendice s'il venait à être sectionné (le rêve de John Bobbit !). Dès que Gex eut compris ce qui lui arrivait, passé de l'autre côté de l'écran dans la dimension média, il se débattit et déguerpit en vitesse, laissant Rez avec sa queue dans la main pour tout souvenir ! Seulement voilà, égaré maintenant dans la dimension en question, il allait bien falloir trouver pour notre héros un moyen de rentrer chez lui, et c'est là que vous allez intervenir !

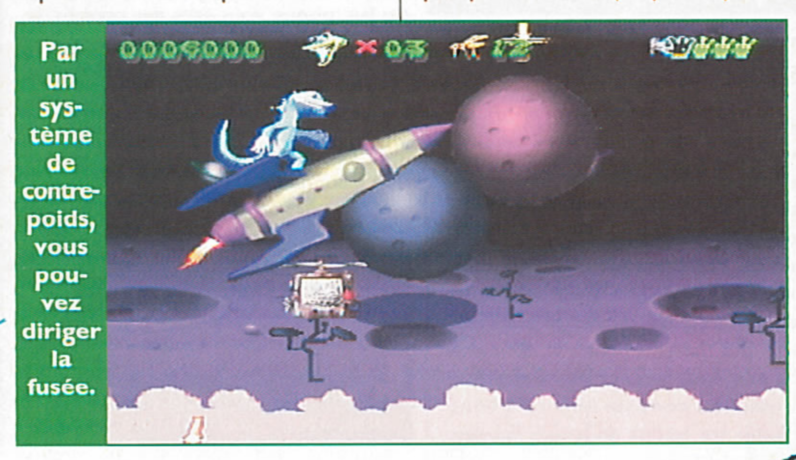


À l'instar du Rayden de Mortal Kombat, ce Chinois est capable de vous expédier des boules d'éclair en pleine poire.



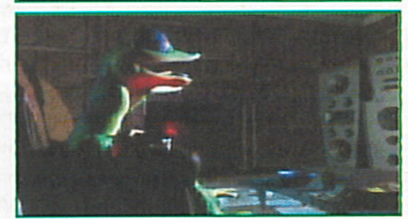
La quête des saintes télécommandes

Plongé dans le monde hostile des films de série Z, Gex ne manque pas de travail pour parvenir à s'échapper. La dimension média se compose de cinq mondes distincts, eux-même scindés en cinq ou six niveaux différents. Avant de retrouver le confort douillet de votre chez-vous, il va donc vous falloir traverser successivement le monde des films d'horreur, celui des dessins animés, des films de karaté, de la jungle et enfin du quartier général de Rez. Pour vaincre chacun des niveaux composant ces mondes, il ne vous suffit pas d'en trouver l'issue. En effet, chacune de ces subdivisions, représentée sur le plan par une télévision, vous est au départ fermée. Il vous faut donc tout d'abord trouver la télécommande vous permettant, une fois la sortie gagnée, d'en ouvrir l'accès. Chaque avant-dernier niveau d'un monde recèle deux télécommandes, la première vous expédiant en face du boss de fin tandis que la seconde vous donne l'accès au monde suivant. Je sais, ça a l'air un peu compliqué comme cela, mais rassurez-vous, à l'usage il n'en est rien. Comme il se doit, chaque monde comporte de nombreux ennemis en rapport avec le thème exploité. Vous affronterez ainsi des lézards-zombies, des Jasons (de Vendredi 13, s'entend) et autres gargouilles dans le cimetière, tandis que le monde du karaté vous mettra aux prises avec des ninjas et autres lutteurs sumos. Il est toutefois étonnant que le soft ne comporte pas de monde "Rome antique", alors que la lutte Gecko-romaine est une discipline célèbre dans le monde entier. En sus de ces fameuses télécommandes qui font l'objet de votre concupiscence, il vous sera possible de ramasser sur votre passage de nombreux power-up aux effets variés, certains vous dotant même de super-pouvoirs (voir encadré), ainsi que des moustiques de couleur dorée. À l'instar des désormais célèbres anneaux de Sonic, ces derniers vous gratifieront d'une vie supplémentaire à la centième unité collectée. Comme il est d'usage dans ce type de logiciel, chaque niveau recèle de surcroît de nombreuses plates-formes friables ou mouvantes, passages secrets et autres téléporteurs disséminés un peu partout. Rien jusque-là que de



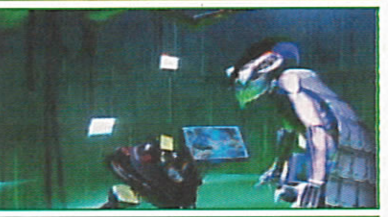
Par un système de contre-poids, vous pouvez diriger la fusée.



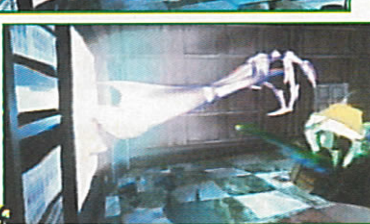












VRAI FAUX

Le gecko est un animal fictif.
FAUX
Il s'agit d'un lézard qui présente la particularité de posséder des lamelles adhésives sous les pattes afin d'adhérer aux parois les plus abruptes. Son nom provient du cri qu'il pousse, qui ressemble à s'y méprendre à une voix humaine prononçant les syllabes "gue-ko".

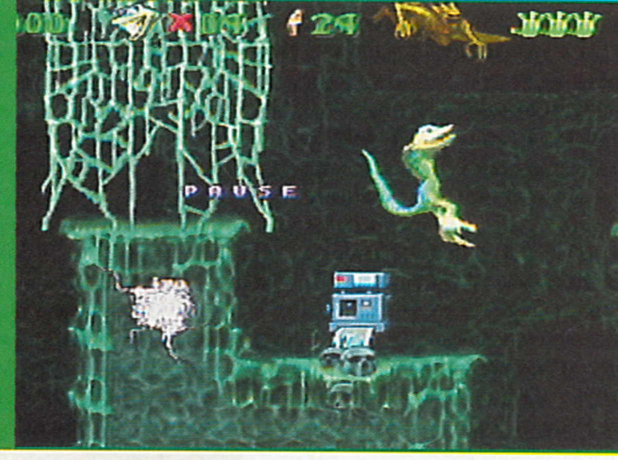
très classique, devez-vous sûrement penser, mais Gex comporte également quelques attributs supplémentaires qui lui permettent de se hisser au-dessus du lot des productions habituelles dans le domaine des jeux de plates-formes.

Les arts du lézard

Tout d'abord, le héros de ces aventures dispose d'une palette de mouvements tout à fait extraordinaire. De par sa condition de lézard, il lui est ainsi possible de s'accrocher à toutes les parois pour y grimper lestement, chacun de ses pas étant alors accompagné d'un bruit de ventouses du plus bel effet comique. Sa langue, d'une taille démesurée, lui permet de récupérer des bonus en apparence hors d'atteinte, tandis que sa queue est une arme redoutable pour tous les importuns qui ont la mauvaise idée de se mettre en travers de sa route. Il existe encore bien d'autres possibilités d'action pour notre Gecko, mais je vous invite à rejoindre l'encadré dédié pour en apprendre plus à ce sujet, photos à l'appui. On retrouve la même variété en ce qui concerne l'agencement des niveaux, ce qui dote Gex d'un avantage indéniable sur ses concurrents. Ici, chaque partie du logiciel est conçue différemment par rapport aux suivantes, certaines parties vous obligeant à effectuer moult acrobaties pour éviter vos ennemis ou des pics acérés. Tandis que dans d'autres, la difficulté réside plus dans l'aspect labyrinthesque du niveau, ou consiste encore à vous promener sur le dos de fusées lancées à vive allure et dont vous pouvez modifier la trajectoire en vous plaçant à l'arrière (pour les faire monter), à l'avant (pour les faire descendre) ou au centre (pour qu'elles adoptent un axe rectiligne). Voilà qui nous change agréablement de la plupart des jeux de plates-formes qui n'apportent pas, en dehors du changement de décors et d'ennemis, de variations au fil des niveaux.

Lézard graphique

C'est d'autant plus appréciable que Gex est servi par la qualité de sa réalisation. Avec ses décors variés et ses sprites de bonne taille, conçus en ray-tracing sur station graphique, un peu à la manière de ce qui a été fait pour Donkey Kong Country, Gex rend coup pour coup à n'importe quel logiciel similaire sur console, quelle qu'elle soit. Le tableau n'est pas aussi idyllique en ce qui concerne l'animation, car si les mouvements du lézard sont nombreux et reproduits à la perfection, on dénote quelques petites saccades dans les scrollings différentiels parallaxes qui accompagnent les évolutions du héros. Rassurez-vous cependant, cela ne nuit en rien à la jouabilité du logiciel. Enfin, l'aspect sonore du logiciel ne souffre d'aucun reproche, servi par de nombreux bruitages ainsi que de commentaires (du genre "ça, c'est pour Johnny !" lorsque vous expédiez un adversaire six pieds sous terre) digitalisés enregistrés par Dana Gould, un comique célèbre de la télévision américaine. Les musiques du jeu, quant à elles, sont d'excellente qualité et particulièrement longues, même si l'on peut regretter que le thème musical ne varie pas d'un niveau à l'autre (boss de fin excepté) au sein d'un même monde. Comme je vous le disais en ouverture de ce test, la 3DO ne disposant pas jusqu'ici de logiciels de ce type, on ne pouvait que se féliciter de l'arrivée de Gex. Mais comme ce dernier est de surcroît très réussi, la joie n'en sera que plus grande.
Au fait, pisque vous êtes des copains, je vous donne un petit truc; pour découvrir le monde "X", il vous suffit de dénicher l'un des nombreux tableaux bonus présents dans le jeu, puis d'y effectuer un "perfect", et voilà l'accès ouvert à cette dimension inconnue.



L'appareil photo permet, si vous le déclenchez, de reprendre la partie de cet endroit en cas de décès.



INTERET 90



Le personnage principal, rigolo. La palette de mouvements de Gex, très étendue. Le graphisme sympathique. La variété des niveaux.



Les scrollings ne sont pas parfaits.

TECHNIQUE 88

VU ET DISPO CHEZ ULTIMA

ÉDITEUR : Crystal Dynamix (1) 43 38 96 31 • **NOTICE :** VO
NOMBRE DE JOUEUR : 1

Le premier jeu de plates-formes sur 3DO est aussi l'un des meilleurs... toutes machines confondues !

Quelques attitudes


En temps normal, c'est à l'aide de vigoureux coups de queue que Gex va pouvoir se débarrasser des importuns...


...mais il peut également leur sauter sur la tête en ramassant sa queue sous son corps, en tire-bouchon...

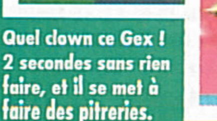

ou les transformer en de petits tas de cendres s'il a ramassé le bonus "boule de feu"...

...ou encore les emprisonner dans des blocs de glace à l'aide du bonus gelant.




Un autre de ces fameux bonus vous permettra d'être, durant un court laps de temps, invincible.


Trop près du bord d'un précipice, Gex fait des moulinets avec ses bras pour tenter de retrouver son équilibre.


Si vous maintenez le bouton "shift" droit enfoncé en poussant le pad dans une direction, Gex se mettra à courir à toutes pattes.


Quel clown ce Gex ! 2 secondes sans rien faire, et il se met à faire des pitreries.



Coincé ? Essayez donc de vous accrocher aux parois de profil, ou même de face, si les décors comportent un arrière-plan !

First Encounter

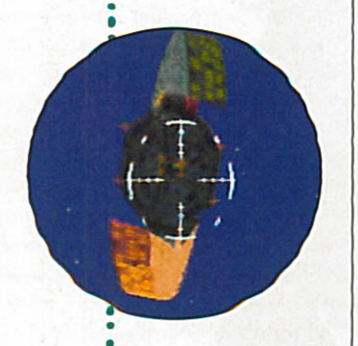
PC CD-ROM

Première rencontre, vieil ami

Une fois de plus, le mythique jeu Elite bénéficie d'une suite, mais cette fois-ci semble être la bonne. Certes, la version finale comporte encore quelques bugs et l'interface est moche, mais tout cela ne devrait pas faire reculer les fanas, habitués à la perfectibilité d'un jeu qui demeure la référence de sa catégorie.







Lorsqu'on teste un jeu tel que Elite, il est de bon ton de parler du temps qui s'écoule et de rappeler, avec une pointe de nostalgie, les dizaines, voire centaines d'heures passées à parcourir l'univers, aux commandes de son bon vieux Cobra Mk III. Des souvenirs, il va y en avoir dans ce test, mais du genre futur antérieur, puisque c'est au commandant Jameson que je vais laisser le soin de vous parler de First Encounter. Connu dans toute la galaxie – que dis-je, les galaxies – sous divers noms d'emprunt («Interdictor Pilot», «Targoid Killer» et même «Capitaine Blood», mais, ça, c'est une autre histoire !), Jameson, passé au grade d'Elite depuis bientôt dix ans, lorsque son ordinateur de bord n'était qu'un Commodore 64, est la personne idéale pour parler de cette nouvelle version. Sans plus tarder, je lui laisse donc la parole :

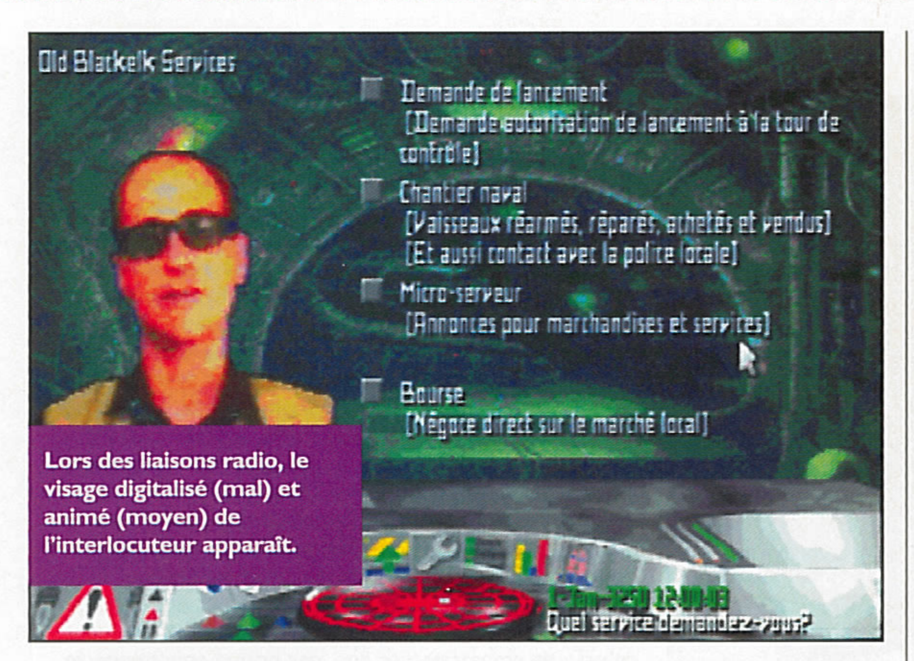
-»Je tiens d'abord à faire une mise au point : je ne suis pas de ces pilotes que l'on trouve dans les tech-bars de New Dublin, en train de ressasser leurs souvenirs avec pour tout auditoire une méchante pinte de Stout de synthèse. Si je ne regrette rien, je ne suis pas non plus particulièrement attaché à ce que l'on nomme parfois «le bon vieux temps». Pour moi, cette expression a toujours fait partie du vocabulaire de ceux qui n'attendent plus rien de l'avenir. Ce n'est pas mon cas, et avec ce nouveau logiciel, ma console de bord de type Compatible PC va m'entraîner au devant de nouveaux horizons. Le concepteur de ce programme, un certain Dave Braben, a réussi une fois de plus l'impossible : modéliser le milliard de planètes de cette région de la galaxie. Pour l'avoir essayé, je peux vous dire que First Encounter, ce nouveau logiciel de la série Elite, est assez étonnant, nom d'un Targoïd ! Mais je parle, je parle et je ne vous ai encore rien dit. Tenez, le mieux est encore que je vous fasse voir cet holo, réalisé à la demande de Joystick. Y sont consignés, comme sur les livres de bord de jadis, les remarques et les faits, marquants ou non, concernant mes premiers voyages aux commandes de First Encounter».

Base de Gateway, XXXIIe siècle

Ai pris ce matin livraison du vaisseau Saker Mk3, fourni par New Rossyth. Entièrement informatisé, il offre une vision recréée sur mon ordinateur de bord, un PC 486 DX2 de type VGA. L'écran, qui affiche une représentation de l'extérieur, est assez clair, mais j'ai eu quelques problèmes à me familiariser avec le maniement des instruments, commandés par des icônes, elles aussi représentées en bas de l'écran. Heureusement, un système de touches de fonction permet de s'en sortir assez vite, d'autant que le manuel, en français,



La carte permet de prendre connaissance du type de monde et ainsi de prévoir les achats à réaliser.



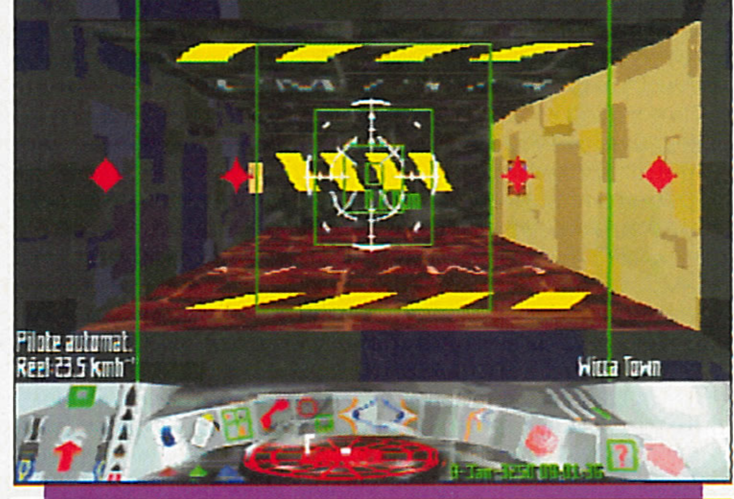
Lors des liaisons radio, le visage digitalisé (mal) et animé (moyen) de l'interlocuteur apparaît.



Ici, tout s'achète et tout se vend. Naturellement, les cours changent suivant les lieux et le moment.



Sans ordinateur d'arrimage, l'atterrissage sur une base est toujours problématique.





est accompagné d'une carte de référence. N'empêche, je ne vois pas pourquoi le vaisseau de Elite est toujours aussi moche. Certes on sent qu'un effort a été fait, mais hélas ce n'est pas suffisant. Avant c'était sobre et moche, maintenant c'est complexe et moche. Tout ça me rappelle les "Love Center" décrépis des planètes de mineurs. On y trouve des femmes dont le corset échoue à dissimuler une taille épaisse, pour grâcieuse que demeurent leurs jambes. Ah... les planètes de mineurs! Quand j'aurai ramassé suffisamment de Crédits pour acheter un Laser de forage, j'irai y refaire un tour. Comme dans les autres versions d'Elite, on peut, au moyen de cet engin, récupérer du minerai en faisant sauter de petits astéroïdes et revendre la poussière obtenue dans les mondes qui sont preneurs. Enfin, en attendant de tirer sur l'astéroïde, pas la peine de tirer des plans sur la comète ! En avant, ou plutôt en haut car devant il y a un hangar que je n'ai pas intérêt à emboutir.

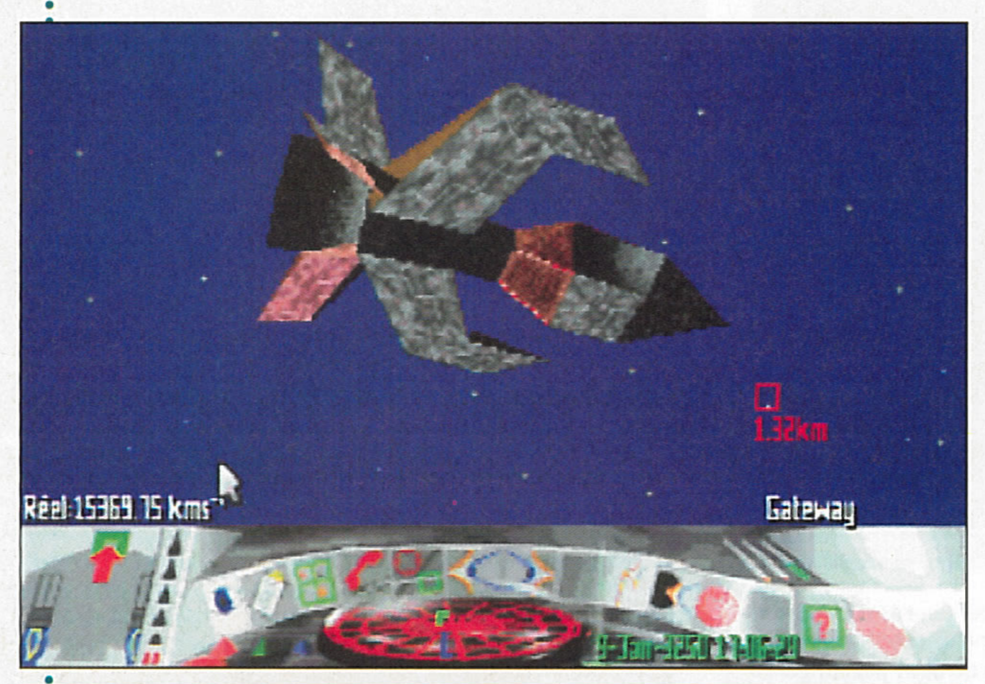
Après avoir demandé l'autorisation de décoller, je survole Gateway. Gateway et ses immeubles, ses structures bizarres représentées en 3D à l'écran, et surtout son soleil qui colore pour le moment l'horizon d'une touche pourpre. Tandis que je contemple ce spectacle, je m'avise que l'on m'a bien recommandé de ne pas survoler cette zone durant plus d'une minute. C'est incroyable le nombre de pilotes à qui il arrive des tas d'ennuis parce qu'ils ont tardé à dégager, après avoir décollé. J'appuie donc sur la mise à feu des moteurs de propulsion, et tandis que je prends de la vitesse, j'observe la ville qui file dans le rétroviseur, ou plutôt sur l'afficheur que je viens de régler sur vue arrière. Quand même, pas plus d'une minute de rase-motte, c'est facile à dire, mais pour les pilotes inexpérimentés ou trop pauvres pour se procurer un module d'atterrissage automatique, ce n'est pas de trop. Plus que jamais, les bases du coin sont fliquées comme les abords d'un bureau de vote un jour d'élection.

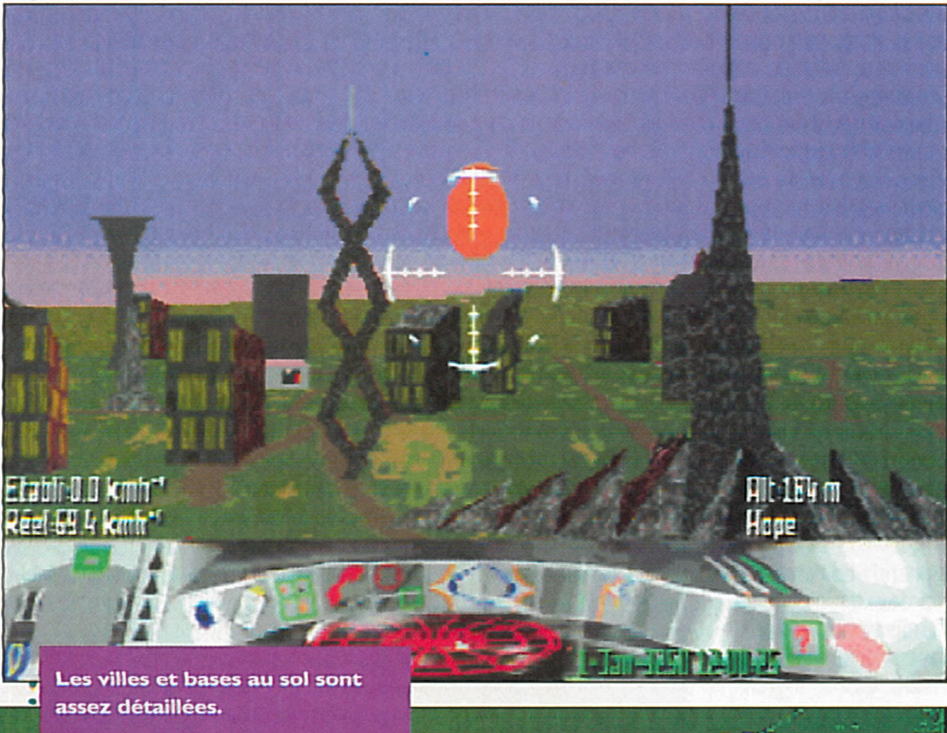
Les keufs d'ici ne sont pas du genre commodes. Pas question de décoller lorsqu'on le souhaite. Il faut d'abord appeler le centre qui gère le trafic de la base. Sur l'écran apparaît bientôt l'image animée du responsable. Dans le haut-parleur retentit la voix du type en question. Sympa ces modules de restitution sonore modèle Soundblaster, mais dommage que cela pose des problèmes. Je ne sais pas si c'est Dave Braben, Gametek ou Creative Labs, mais tout ça n'est pas d'équerre. C'est curieux cette expression ! Il paraît que ça vient du temps où nos ancêtres habitaient sur un monde appelé «Terre». Bref, Gametek fournira à ceux qui achèteront la version CD de First Encounter, une disquette destinée à empêcher que la Soundblaster foute le souk dans tout ça.

Maintenant que je prends de l'altitude, le ciel commence à devenir d'un bleu plus foncé et les premières étoiles apparaissent. J'espère que le Saker de New Rossyth est plus fiable que le logiciel censé le gérer ! Apparemment, ça a l'air de tourner correctement. Il faut dire que ce modèle, inspiré du Cobra des chantiers Faulcon DeLacy, est vraiment l'engin idéal pour démarrer une carrière. Ah, un signal sonore me rappelle à l'ordre, il faut que je rentre le train d'aterrissage. Pour le moment ce n'est pas très grave, mais une fois dans l'espace profond des particules pourraient l'endommager.

Cargaison à bord

Il est grand temps de choisir une destination. J'enclenche le système de cartes 3D. Grâce à mon interface de commande, une souris, je fais tourner la carte de la galaxie dans tous les sens afin de trouver un monde que ma pro-





Les villes et bases au sol sont assez détaillées.



vision de carburant me permettra d'atteindre. Tiens, ce secteur a l'air sympa, voyons de quoi il retourne. D'une touche, j'appelle l'écran affichant les données économiques et sociales relatives au monde choisi. Avant de décoller, j'ai acheté le maximum d'objets précieux que je pouvais me procurer : maintenant, il s'agit d'aller les revendre au plus offrant. Oulah ! c'est un monde anarchique. À part pour ceux qui aiment se battre, et pour le moment mon vaisseau ne dispose pas de la puissance de feu nécessaire, mieux vaut ne pas m'y risquer. Comme vous le savez sûrement, il existe plusieurs types de mondes ayant chacun ses lois, ses avantages et ses inconvénients. Du reste, quand bien même mon vaisseau eût été en mesure d'affronter des pirates de l'espace ou pire, j'aurais eu du mal à vendre ma cargaison à bon prix. Dans ces coins-là, mieux vaut arriver avec une cargaison d'alcool, d'armes ou de travailleurs clandestins. Remarquez, cette dernière possibilité ne m'enchante guère, et entre nous il faut bien savoir que les travailleurs en question sont des esclaves en puissance. Outre que la police interdise formellement ce type de transaction et que, par bonne conscience, je répugne à me résoudre à de telles extrémités, mon vaisseau n'est pas équipé pour transporter des cargaisons vivantes, hommes ou bêtes. On verra plus tard, lorsque j'aurai gagné assez de Crédits, si je fais installer ce type de gadget dans l'un des chantiers qu'on trouve sur les bases.

Crédits alloués dès le premier vol

Cela dit, il y a tellement à acheter : des lasers plus puissants, un système de brouillage ECM, des boucliers magnétiques supplémentaires parmi des dizaines de gadgets. Et puis entre nous, je changerai sûrement de vaisseau un de ces jours, car parmi la bonne quarantaine proposés à des pris divers, j'ai de quoi faire. On m'a même raconté qu'un type a réussi à conduire un appareil alien qu'il avait récupéré Dieu sait où. J'aimerais en faire autant, et qui sait...

Pour l'instant, donc, je choisis un monde riche et j'enclenche le saut hyper spatial. Le temps d'observer de curieuses volutes sur mon écran, et je suis arrivé à destination. Enfin presque : il me faut parcourir les derniers parsecs qui me séparent de la base, et là il peut y avoir du sport. Je branche le pilote automatique. Et hop ! me voilà sur des rails ou plutôt des carrés, qui symbolisent, sur l'afficheur 3D de ma cabine, la route à suivre. Bon, il est temps d'utiliser le StarDreamer. Non non, n'allez pas croire qu'il s'agisse là de la dernière molécule à la mode qu'on se refile dans les boîtes de nuit chics d'Extasia. Il s'agit d'un module qui donne au pilote et à ses passagers l'impression que le temps s'écoule plus vite. Jusqu'à mille fois plus vite ! Heureusement, l'engin vaporise une bonne dose d'adrénaline dans la cabine en cas de danger. Justement, il est temps de réagir promptement, car voilà que des vaisseaux hostiles entament un curieux ballet autour de mon appareil tandis que retentit un signal sonore. Pas de veine, je n'ai pas acheté de module de secours. Avec ce type d'engin, on perd sa cargaison, mais au moins on peut rentrer vivant après l'éjection. Depuis l'époque du Cobra, l'engin a subi quelques transformations, et maintenant on s'échappe automatiquement lorsque l'appareil a subi trop de dommages. Il paraît même que sur certains chantiers, on peut acheter un appareil de survie d'un nouveau type, plus maniable et équipé d'armes.

En revanche, grâce aux Crédits alloués dès mon premier vol, j'ai un peu modifié mon Saker MkIII. Je me suis offert un ordinateur de visée, je ne vous dis que ça. Si j'avais eu un truc pareil à l'époque, sur mon Cobra, j'aurais pu four-



L'ordinateur de combat est un nouveau gadget fort utile.

nir du pâté de Targoïds à toute la galaxie ! Heureusement, le vaisseau réagit bien aux sollicitations de la souris et j'ai vite fait de détruire ces crétins. Je n'ai même pas eu besoin de lancer un SOS à l'aide de la radio de bord ! Voilà, maintenant il s'agit d'atterrir dans la base, et là c'est pas de la tarte. Tant que je n'aurai pas acheté un ordinateur d'arrimage, je vais transpirer quelques litres à chaque arrivée. Brrr, tout ça me donne envie de lire les dernières nouvelles. Il paraît que dans les quatre canards de la galaxie qu'on trouve généralement dans les bases, on apprend des tas de nouvelles intéressantes. Il est vrai que j'ai vraiment le choix en ce qui concerne ma carrière, et autant me tuyauter avant plutôt que de me lancer tête baissée dans une aventure hasardeuse. À un prochain voyage, je tenterai de faire le taxi : il paraît que ça rapporte un max lorsqu'on a amorti l'achat de places supplémentaires pour passagers. Et puis, qui sait, un jour j'aurai peut-être un vaisseau énorme, avec un équipage. Pour le moment, je vais acheter, disons, de l'alcool, puisque l'écran de commerce de la base me montre des prix assez bas. Et tant qu'à rentabiliser mon voyage, je vais m'inscrire à l'une des missions proposées. Marrant, ça me fait penser à un autre module d'aide à la navigation que j'ai essayé il y a quelque temps. Ça s'appelait «Privateer». Si je me souviens bien, la chose était pompée sur la première version de celui-ci, Elite. Il y a de l'espionnage dans l'air. Tiens, en parlant d'espionnage, on me propose une mission de ce type. J'ai bien envie d'accepter, pour voir. Le problème, c'est qu'avec tous les changements survenus dans la galaxie depuis une cinquantaine d'années, on peut se faire des tas d'ennemis et se retrouver attaqué par divers vaisseaux appartenant à diverses factions. Pour peu que l'on soit poursuivi par la police, et adieu la possibilité de devenir Elite un jour, à moins de trouver un policier prêt à fermer les yeux moyennant finances. Ça aussi c'est nouveau, mais croyez-moi, en ces temps de bouleversement, je crois qu'on n'est pas arrivé au bout de nos surprises...



GENRE : Simulation spatiale • EDITEUR : GAMETEK • DISTRIBUTEUR : Gametek, 1672.02.59.24 • CONFIG : 486 66 CD-Rom, dispo sur disquettes.

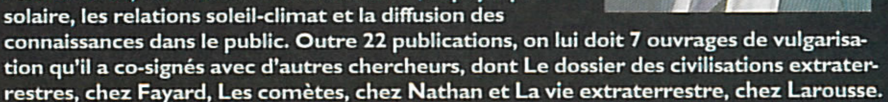
Un jeu moche mais excellent. Hélas, il y a peu de changements par rapport à Frontier Elite.

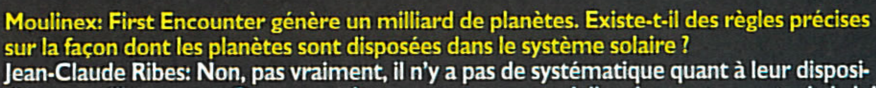
Interview

On se demande souvent dans quelle mesure les jeux, a fortiori les jeux représentant un environnement futuriste, s'accordent avec la réalité scientifique. Afin d'en avoir le cœur net, nous avons demandé à un spécialiste ce qu'il en pensait.

JEAN-CLAUDE RIBES, DIRECTEUR DE RECHERCHE [1ère classe] AU CNRS,

président de la Société Astronomique de France et directeur de l'Observatoire de Lyon. Ancien élève de l'École Polytechnique, son domaine d'activité recouvre l'instrumentation astronomique, l'information appliquée à l'astronomie, les molécules interstellaires, la physique solaire, les relations soleil-climat et la diffusion des


connaissances dans le public. Outre 22 publications, on lui doit 7 ouvrages de vulgarisation qu'il a co-signés avec d'autres chercheurs, dont Le dossier des civilisations extraterrestres, chez Fayard, Les comètes, chez Nathan et La vie extraterrestre, chez Larousse.


Moulinex: First Encounter génère un milliard de planètes. Existe-t-il des règles précises sur la façon dont les planètes sont disposées dans le système solaire ?

Jean-Claude Ribes: Non, pas vraiment, il n'y a pas de systématique quant à leur disposition par taille ou type. On peut seulement remarquer qu'elles tiennent compte de la loi de Kepler (NDLR: Les carrés des temps des révolutions sidérales des planètes sont proportionnels aux cubes des grands axes de leurs orbites).

Mlx: De toute façon, les planètes ne répondant pas à cette loi ont de fait été éjectées depuis longtemps, non ?

J.C. Ribes: Oui ! On peut aussi dire que de façon générale, les planètes tournent dans le même plan et le même axe, bien qu'il existe quelques exceptions. Ainsi, Uranus, dont le sens de rotation est à l'inverse de celui de l'orbite.

Mlx: Que pensez-vous de la carte galactique proposée par First Encounter ?

J.C. Ribes: Ces objets célestes n'existent pas, mais les informations semblent cohérentes. Voyez, on décrit ici une étoile flamboyante de type M. La masse est de 28 446,07 Masse Terrienne, et la séparation est de 0,734 AU.

Mlx: À quoi correspondent ces données ?

J.C. Ribes: Type M est une classification faite d'après le rayonnement spectrographique (de l'infrarouge à l'ultraviolet). Cette classification décrit la lumière renvoyée par les planètes. Au début, le classement se faisait de A à S, mais l'on s'est rendu compte que l'ordre n'était pas le bon. Le bon ordre est le suivant : OBAFGKMRNSH. Pour l'anecdote, nous disposons d'un moyen mnémotechnique pour nous en rappeler: Oh ! Be A Fine Girl, Kiss Me Right Now, Sweet Heart (Oh, soit une chic fille, embrasse-moi maintenant, doux cœur !). AU correspond à l'Unité Astronomique qui équivaut à la distance Terre-Soleil.

Mlx: Que pensez-vous de l'éventualité de rencontrer un jour une vie extraterrestre ?

J.C. Ribes: Pourquoi pas ? Il y a des milliards de galaxies abritant elles-mêmes des milliards de planètes. Il serait étonnant que la vie ne se soit développée que sur la terre. De nombreux bio-astronomes et exo-biologistes vont même plus loin, puisqu'ils travaillent depuis des années à essayer d'imaginer à quoi pourraient ressembler ces formes de vie. Selon moi, elles obéiraient aux lois de la chimie organique (NDLR: chimie du carbone), mais certains pensent à l'éventualité de formes de vie basées sur d'autres règles. Par exemple sur la chimie du silicium. Des organismes de ce type ne craindraient pas le feu, mais en revanche fondraient à la première pluie.

Mlx: En l'absence de programme spatial d'envergure, comment s'effectue la recherche ?

J.C. Ribes: Dans le monde entier, des radio-astronomes "écoutent" l'espace au moyen de gigantesques paraboles. L'idée de base, c'est que des êtres développés utiliseraient probablement des liaisons radio. Même sans comprendre le langage, il est possible de reconnaître, selon l'agencement des codes, s'il s'agit de simples parasites ou de messages cohérents. Cela dit, on s'est déjà trompé dans le passé. Par exemple, en 1968, les radio-astronomes anglais réussirent à capter une série de "bip" émis à intervalles réguliers. Pendant trois mois, ils gardèrent l'information secrète, afin de ne pas annoncer à la légère leur découverte. Bien leur en prit, car en fait ils venaient de découvrir un pulsar (NDLR : étoile, probablement à neutrons, émettant des ondes électro-magnétiques à intervalles réguliers). Cela dit, pendant trois mois, le nom de code de la chose fut LGM1, c'est-à-dire Littre Green Man ! Pour en revenir à votre jeu, il est peu probable qu'on s'amuse un jour à faire du commerce dans l'espace à cause du prix du transport. Au mieux peut-on espérer employer sur site du minerai extrait, comme par exemple sur la lune où le sol, correctement traité, fait un excellent béton sans eau.

Mlx: Pensez-vous que l'on puisse envisager de longs voyages dans l'espace ?

J-C. Ribes: Bien sûr ! D'une part, il y a la possibilité de créer des vaisseaux "génération", où les éventuels colons pourraient être les descendants de l'équipage embarqué, nés en cours de route. En ce qui concerne la propulsion, on peut penser à un moteur à matière-antimatière. Avec quelques grammes d'anti-matière, on disposerait d'une énergie considérable. Pour le moment, le CERN arrive déjà à gérer l'anti-matière au niveau de la molécule. Il est également question d'un "voilier solaire" qui pourrait "tirer des bords" avec la gravité. Le projet est très sérieux et occupe le CNES, l'EISA, la NASA et l'Agence spatiale japonaise. Une course devrait même être organisée dans l'espace cette année avec des maquettes, mais le projet semble connaître quelque retard. Bref, ce n'est qu'une question de temps...

Machiavelli the Prince

PC CD



Doge pas à mon pote !

IANSOLO

Machiavel disait : "Qu'est-ce qui est le plus important : être craint ou être aimé ? Évidemment, le mieux serait d'être à la fois aimé et craint. Mais comme ces deux sentiments vont rarement ensemble, celui qui devra choisir privilégiera la crainte". Le dernier-né des jeux de maître du monde de Microprose nous propose de vérifier le bien-fondé de cette philosophie.

Machiavelli, the Prince nous offre en prime une simulation historique. Ce sont les Italiens du XIVe siècle qui ont initié l'âge des cités-états, mieux connu sous le nom de Renaissance. Des personnages aussi célèbres que Marco Polo, Niccolo Machiavelli, Cesare et Lucretia Borgia, Lorenzo de Medicis et de nombreux autres marchands, politiciens, hérétiques ou banquiers ont été les pionniers des institutions de notre monde moderne. Au centre de tout se trouve la ville de Venise. Cette ville moyenne de 100 000 âmes est parvenue à contrôler presque la moitié du vieil Empire romain. Coincée entre les Turcs à l'est et les Gênois à l'ouest, la république de Venise était tellement redoutée par le reste de l'Europe que les premières alliances politiques se formèrent pour lui faire face. Le but ultime de Machiavelli consiste à devenir la plus prospère des factions en place à Venise. Les moyens pour y parvenir : le commerce, la politique et la conquête militaire.

Vraiment plus beau que Colonization

Et un beau jour, notre ami Niccolo Machiavelli décida de s'acheter un PC pour créer le jeu qui illustrerait le mieux sa pensée. Nous aussi nous voulons devenir des princes, alors Niccolo programma un simulateur de prince. Dès le début, Microprose fut emballé par le résultat. Il faut dire que la carte du jeu est de toute beauté, S-VGA oblige. À la différence de Colonization, les régions inconnues apparaissent sous forme d'une carte sommaire et souvent inexacte. Ce n'est qu'en explorant ces territoires que l'on connaîtra le contour exact des terres et l'emplacement des villes. En premier lieu, Niccolo se dit que pour peser sur l'échiquier politique de Venise, il faut être très riche. Alors la première étape de son jeu est de devenir un grand marchand. Oui, car le marchand de Venise... Euh, shakespeare, ça vous dit quelque chose ? Bon, laissez tomber... Il s'agit de créer un ensemble de routes commerciales qui exploitent au mieux l'offre et la demande dans le monde du XIVe siècle (oui, il a fallu quelques siècles à Niccolo pour programmer son soft). Les moyens de locomotion sont pittoresques quoique entièrement d'époque : des galères, des cogs et aussi des caravanes de chameaux et de mulets. Bien pratiques les chameaux pour traverser les déserts. Et puis les mules n'ont pas leur pareil en montagne. Niccolo a pris soin de mettre à notre disposition des bateaux aux caractéristiques complémentaires. Certains sont rapides mais ne peuvent embarquer de grosses cargaisons (idéal pour explorer) ; d'autres sont de gros porteurs que l'on affectera aux routes de commerce. Et les joueurs s'amusaient beaucoup à découvrir les comptoirs marchands de la Renaissance. Novgorod dans le grand Nord où la peau de vison s'achetait pour une bouchée de pain. Ou encore Timbuktu, au-delà du grand désert des Sarrazins, où les gemmes précieuses poussaient presque dans les arbres. Une fois acheminées à Rome, Antioch ou Byzance, ces denrées rares rapportaient trois ou quatre fois la mise de départ. Et les joueurs s'enrichissaient. Mais ils s'emmerdaient aussi car la tâche était dure et répétitive. Ils auraient préféré rester à Venise pour claquer leurs thunes et ourdir des plans... machiavéliques. Alors Niccolo s'enferma trois nuits dans son bureau et il améliora son produit en permettant de pro-



Pour faire le maximum de profit, on consultera cet écran qui permet de comparer les cours des marchandises entre les villes.



La navigation en haute mer est plus dangereuse que le cabotage. Vous vous exposerez à de terribles tempêtes.



Comme dans la réalité historique, Venise est le centre de tout. En cliquant sur les différents bâtiments, on a accès aux grandes options du jeu. La tour à l'horloge permet d'acquérir des points de popularité en investissant dans les arts. La basilique Saint-Marc est l'endroit où siège le collège des cardinaux. Le Palais des Doges accueillera tous ceux qui décident de se lancer dans les magouilles politiques. La galère permet d'acheter de nouveaux équipages. Dans les bas-fonds, on ira embaucher des hommes de main. Les options de jeu intègrent un système de sauvegarde automatique.





Il y a un écran de ce type pour chaque ville. Vous y consulterez le cours des marchandises et l'offre et la demande. Cet écran s'anime automatiquement quand vous avez programmé des routes marchandes.



De nombreux écrans de statistiques renseignent les joueurs sur leur statut dans la partie.

grammer les routes de commerce. L'interface était vraiment réussie et on pouvait ouvrir des entrepôts pour stocker ses marchandises. Comme Niccolo ne voulait pas non plus que ce soit trop facile, il mit des pirates dans les mers. Le marchand avisé devait penser à embarquer des escortes dans ses bateaux. Réalisme oblige, on pouvait soit longer les côtes en cabotant ou bien traverser les mers par la route la plus droite. Évidemment, dans le second cas on risquait de perdre bateau et cargaison au cours d'une tempête. Mais la fortune ne sourit qu'aux plus téméraires!

Les gondoles à Venise



Machiavelli écrivait : "Si tous les hommes étaient bons, ce serait un précepte, mais comme les hommes sont mauvais et ne vous feront pas de cadeaux, vous devez vous prémunir de leurs actions. Un prince ne manquera jamais de raisons légitimes pour justifier de la noirceur de son âme". Ah, sacré Machiavel, toujours le mot pour rire ! Il n'exagérait pourtant pas. Dans son soft, on peut jouer à quatre. Et les adversaires, humains ou ordinateurs, ne sont pas des enfants de chœur. Leonardo da Vinci, un pote de Niccolo, lui céda même sa dernière invention qui permettait de s'affronter à distance. Il l'avait baptisée : modemus. Rapidement tous les joueurs avaient compris comment s'enrichir par le commerce. Mais ils n'étaient pas pour autant invités aux réceptions de l'ambassadeur, celles où on mange de bons chocolats. Alors les joueurs se lancèrent dans la politique. Avec le pognon amassé c'était un jeu d'enfant de s'offrir des sièges au Palais des Doges. Avec quatre sénateurs (la majorité relative), on pouvait espérer être élu Doge. Et pour le coup c'était le pactole, car le Doge fixait le montant des impôts. Comme les adversaires en faisaient autant, il n'était pas rare qu'un sénateur empoche vos pots de vin et vous rit ensuite au nez sans retourner sa veste. Dans le pire des cas, vous n'étiez promu que Chef du conseil, Chef des armées ou Grand administrateur des routes. C'était un pis-aller, mais vous pouviez déjà faire des magouilles en accusant les autres partis de trahison, attaquer des villes ennemies ou même construire des routes pour faciliter le passage des caravanes. Mine de rien, ça en faisait des actions possibles pour s'élever dans

La carte de Machiavelli est immense et seule une petite partie est représentée ici. Les zones non explorées affichent des informations rudimentaires qui s'avèrent être souvent fausses. En début de partie, on peut choisir de jouer sur une carte historique du monde au XIVe siècle ou bien de générer une carte aléatoire paramétrable (pratique quand on est trop familiarisé avec les productions de la carte historique). Il est simplement dommage que sur la carte aléatoire les noms des villes ne soient pas aussi générés de manière aléatoire.

L'Europe du XIVe siècle

les arcanes du pouvoir ! Mais Niccolo savait aussi qu'un prince doit avoir le soutien du peuple. C'est pourquoi il rajouta des options qui influaient la popularité de chacun des joueurs. Pour s'attirer les faveurs de la populace, l'aspirant-prince devait devenir un mécène des arts ou organiser des carnavals. À sa convenance. Les plus riches se faisaient construire une villa où ils accueillaient, histoire de se faire bien voir, les principaux syndicats comme la CGT (Comité des Galériens de Trieste). À tout moment, les joueurs pouvaient consulter des écrans de statistiques qui les renseignaient sur leur progression dans l'exercice du pouvoir. Simples capitaines de gondoles en début de partie, ils aspiraient tous à devenir princes marchands.

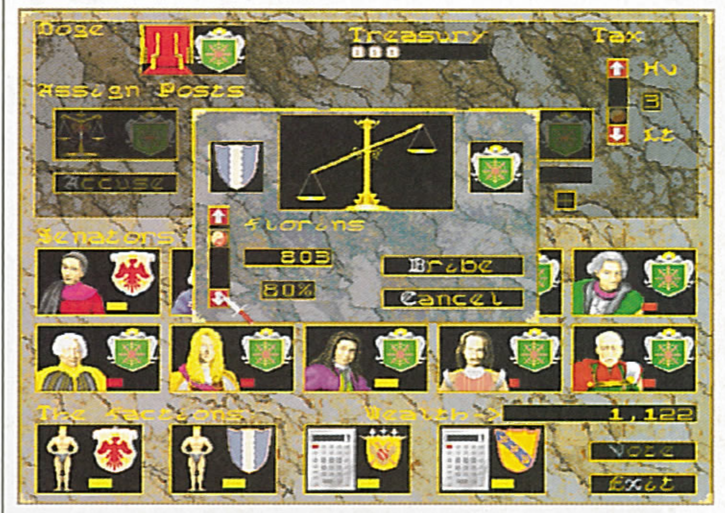
Une ambiance pape... ossible

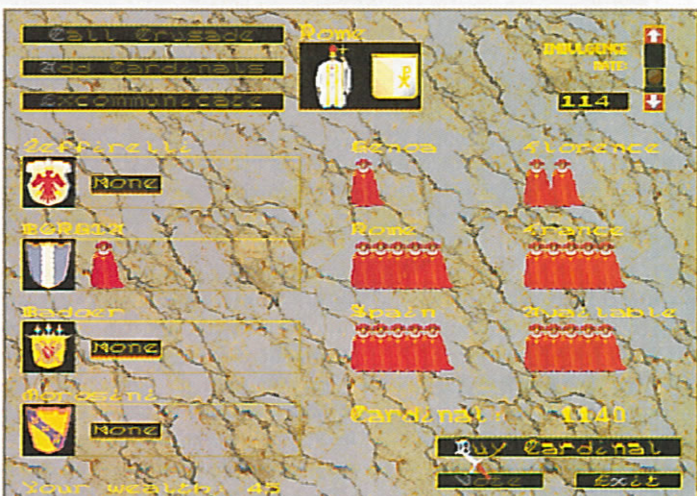


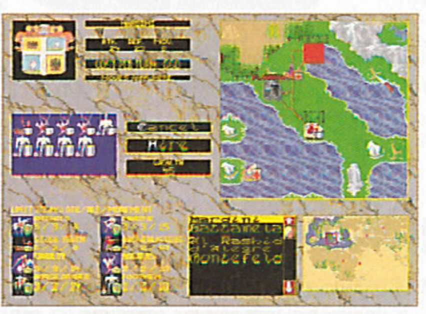
Alors Niccolo se sentit fatigué. Il avait beaucoup travaillé sur sa création, et les idées commençaient à lui manquer. Leonardo Da Vinci (il était en classe avec Niccolo) lui proposa bien sa dernière invention. Un truc compliqué avec une balle ronde et des équipes portant les blasons des grandes villes du pays. Il pensait que ça allait bien plaire aux petites gens. Mais Niccolo n'intégra pas l'option. Il ne voyait pas de rapport entre la politique et le ballon rond. Sacré Machiavel ! C'est alors qu'il eut une illumination : "Et si j'appelais Monsieur Deux ?". Après un long entretien avec Jean-Paul, Niccolo tenait les améliorations à apporter au programme. Les joueurs devront pouvoir se faire élire Pape à Rome. Pour y parvenir, une technique originale : le flouze. Tenez, la France contrôle cinq cardinaux. Pof ! J'en achète six, je passe Pape, j'excommunie tous les autres joueurs, je lance une croisade pour embaucher quelques mercenaires et j'interdis au passage l'usage des capotes : la belle vie, quoi ! Niccolo sentait que son produit était presque fini. Il fit venir une troupe de ménestrels et enregistra (une invention de Léonardo avec qui il avait fait l'armée) toute une série de musiques d'époque subtilement variées et pas prise de tête. Le moment du test final était venu. Les Borgia participèrent au test et suggérèrent même de nouvelles caractéristiques qui furent intégrées au programme. Les joueurs pourront s'attacher les services de calomniateurs, de saboteurs et d'assassins : très utiles pour mettre des bâtons dans les roues des autres joueurs. Le soft était fin prêt. Qu'elle fut grande la prévoyance de Niccolo Machiavelli quand il décida, avant sa mort, de faire copier le code de son programme sur des parchemins traités ScotchGuard™ ! C'est ce que se dirent les gens de Microprose en les exhumant intacts des archives du Vatican. C'est aussi ce qu'en penseront tous les amateurs de jeux de domination.

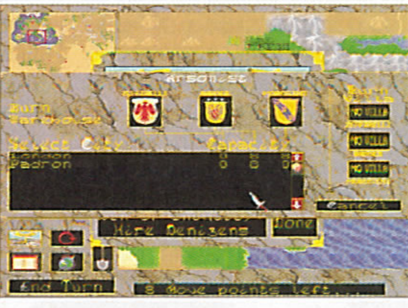
GENRE : Stratégie/Gestion • **EDITEUR** : Microprose • **DISTRIBUTEUR** : Ubi Soft (1) 48 18 50 00 • **NOTICE** : VO • **NOMBRE DE JOUEURS** : 1 à 4 joueurs • **CONFIG. MINI** : 386 4 Mo avec 500 Ko de mémoire conventionnelle • **PLACE SUR LE DISQUE DUR** : 8 Mo • **CARTES SONORES** : SoundBlaster et compatibles, MPU401 Midi, Roland Rap 10, Pro Audio Studio 16, Ensoniq Soundscape.

Suivant la quantité d'argent investie, la probabilité de réussir à se "payer" un sénateur sera plus ou moins élevée.









Comme ils sont beaux, tous ces mecs en toge rouge ! Ce sont des cardinaux ? Ah bon ! Comme ils sont laids, tous ces mecs en toge rouge ! Mais si vous en avez suffisamment, vous pourrez vous faire élire Pape. Pape... ossible !



Un exemple de programmation d'une route marchande. Les chameaux iront acheter du grog à Rome pour aller le vendre à Venise où ils prendront des verres qu'ils iront refourguer à Rome. Bénéfice par cycle: 1 780 florins d'or !

Original, intéressant, bien réalisé, Machiavelli the Prince ne présente, à mon avis, qu'un seul défaut : la longueur d'une partie si l'on joue à plusieurs. On peut néanmoins paramétrer le nombre de tours. Un grand jeu.



INTERET 89

+

Un thème original
La dimension historique
L'interface en S-VGA
Les musiques variées

−

Parfois répétitif
Les parties sont longues

TECHNIQUE 82



Civil War

PC CD

Soldat bleu

Dagger Interactive, qui avait réalisé l'excellent Field of Glory, est de retour avec cette fois-ci un wargame dédié à la guerre de Sécession. Une fois de plus, cette équipe prouve qu'un jeu de ce type peut être à la fois beau et intéressant.

MOULINEX

Tout commence en avril 1861 à Richemond, lorsque les états du sud, hostiles à l'abolition de l'esclavage, se regroupent en confédération. Très vite, une guerre civile éclate et le pays est divisé. Au nord, l'Union (les tuniques bleues) et au sud les Confédérés. Jusqu'au 8 novembre 1864, date à laquelle le président Lincoln sera réélu, la guerre de Sécession déchirera le pays et fera 600 000 morts. Civil War – car c'est bien d'une véritable guerre civile dont il est question – permet de revivre cette période en jouant l'un des camps. Il s'agit d'un véritable jeu de stratégie pouvant être abordé de deux façons. Classiquement pourrait-on dire, la partie wargame offre l'opportunité de livrer quatre combats célèbres : Virginie, Missouri, Kentucky et Tennessee.

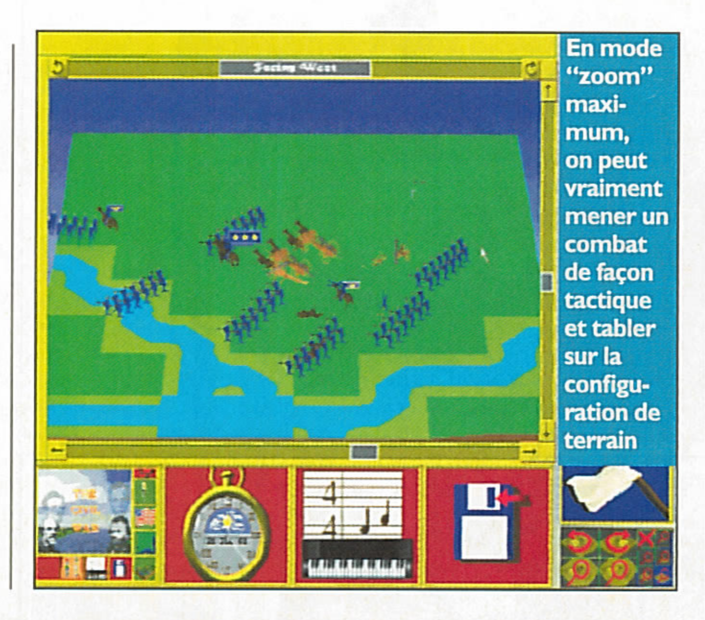
À noter que le jeu dispose aussi de deux "tutorials" détaillés dans le manuel. On peut aussi – j'y reviendrai plus tard – livrer une guerre complète en enchaînant différents combats. Lorsqu'on commence une partie, ce qui frappe le plus c'est le menu de configuration permettant de paramétrer la difficulté de la partie. Les différences permettent de jouer sur différents facteurs portant sur l'équilibre des ressources (matériel et vivres) entre les deux camps, la régularité du réaprovisionnement, les types d'armées, les bâtiments, le délai de prise en compte d'un ordre, la fatigue des hommes, l'incidence du terrain et enfin le moral. Chacune de ces options dispose de cinq possibilités de réglage, du niveau débutant au mode "expert". Ainsi, le réglage de l'option "bâtiment" donne au joueur le contrôle des fortifications et des centres de recrutement, alors qu'en mode "expert", sont pris en compte, outre les bâtiments précités, les camps d'entraînement, les che-

mins de fer, les hôpitaux et les camps de prisonniers. Bien entendu, toutes ces options interagissent entre elles, comme par exemple la disponibilité de vivres ou le terrain directement lié au moral des troupes. On le voit, il y a vraiment de quoi affiner la gestion de la partie.

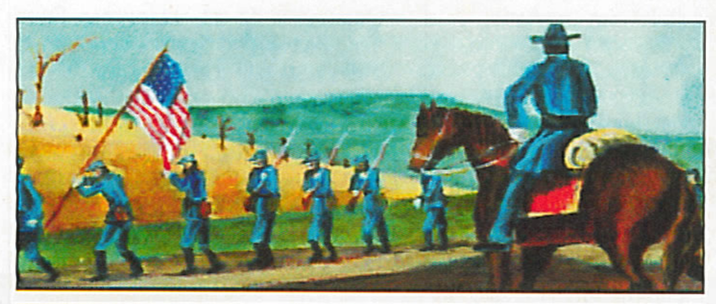
Une bataille

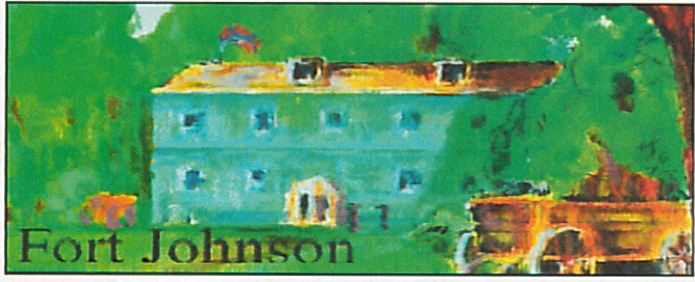


Comme dans Field of Glory, les batailles se déroulent à l'écran sur une carte spécifique qui permet, grâce à un important facteur de grossissement, de se retrouver plongé au cœur même de l'action. Certes, comparé à FOG, les programmeurs ainsi que la "caméra" ont pris de la hauteur, et c'est tant mieux : on peut vouloir jouer de façon très tactique en visualisant une action précise, sans pour autant tomber dans le jeu de rôles. Bref, les personnages sont plus petits à l'écran et c'est largement suffisant. Temps réel oblige, il ne faut pas traîner lorsque l'on doit prendre une décision, mais heureusement il est très facile pendant la partie de ralentir le temps, ou au contraire de l'accélérer au moyen d'une grosse pendule, toujours visible, sur laquelle il suffit de cliquer. Afin de résoudre ces problèmes de prise de décision, Civil War dispose d'une option fort intéressante. En effet, un petit moteur d'intelligence artificielle permet au hommes, lorsqu'ils n'ont pas reçu d'ordres, de se défendre



En mode "zoom" maximum, on peut vraiment mener un combat de façon tactique et tabler sur la configuration de terrain





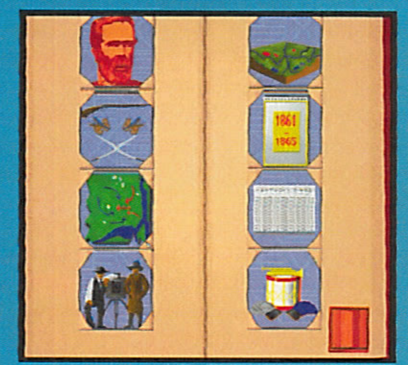


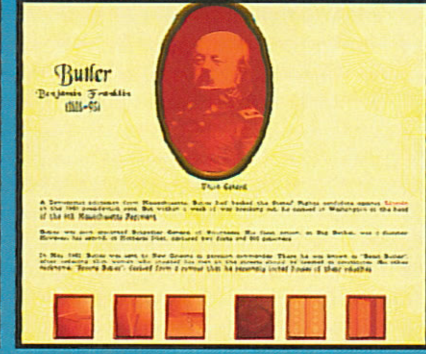


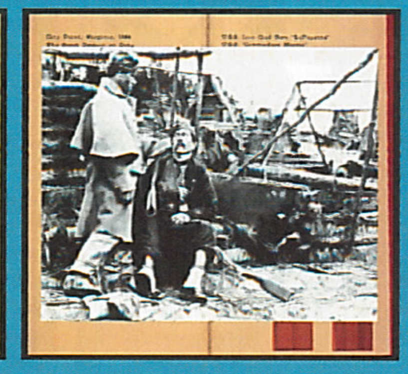
Comme dans Field of Glory, la séquence d'introduction, plus proche de la peinture que du graphisme micro, est un régal.

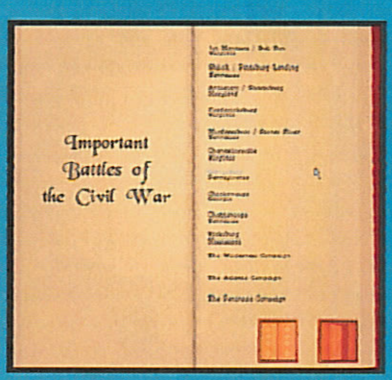
Un wargame très documenté

Pas facile de remplir un CD-Rom avec un wargame, aussi beau soit-il. Fort astucieusement, l'éditeur a adjoint à son produit une véritable encyclopédie, consultable à tout moment de la partie. Décomposée en plusieurs sections, cette base de données permet de prendre connaissance de nombreuses informations relatives à l'époque. On peut y consulter des coupures de presse, y lire le compte-rendu de batailles ou la biographie de personnages célèbres. Plus étonnant encore, près d'une centaine d'images, gravures et photographies permettent de revivre les moments forts de cette période. Et pour ceux qui pensaient que les chants de l'époque se résumaient à Dixie Land, des dizaines de morceaux que chantaient les soldats des deux camps peuvent être écoutés, cependant que les paroles sont affichées à l'écran. À noter que l'on peut naviguer d'un texte et même d'une rubrique à l'autre au moyen de liens hypertextes (cliquer sur un mot renvoie automatiquement à sa définition ou à un autre article).

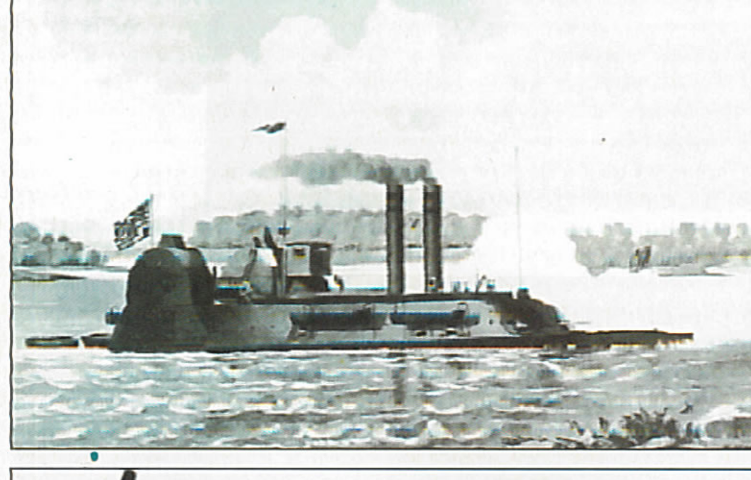


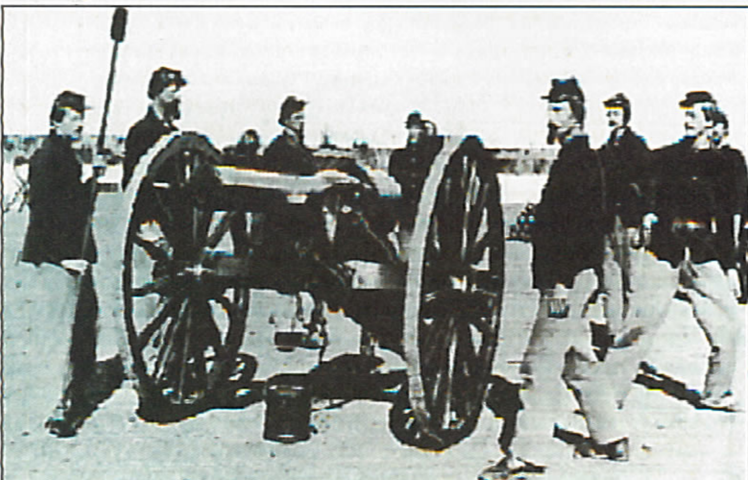












Mode "zoom"

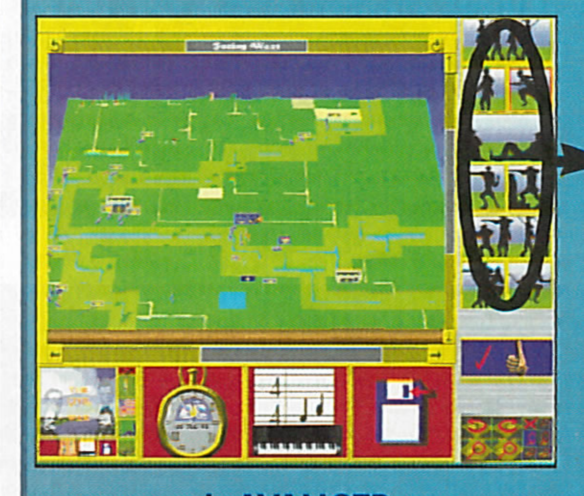
par eux-mêmes. De la même façon, pour les fainéants, les combats peuvent être résolus de façon automatique. Dans ce cas, le logiciel, en fonction des capacités et de l'état de chaque force en présence, résout le combat de lui-même. Naturellement, il est très possible qu'un combat tourne à votre désavantage dans ce cas, alors qu'en jouant "à la main", vous auriez pu infléchir cette issue fatale. On s'en doute, la résolution automatique des combats est surtout intéressante lorsqu'on joue en mode "campagne", car dans ce cas bien d'autres paramètres entrent en jeu. Pour faire un résumé assez simpliste de la situation, disons que le mode "campagne" est politique, le mode "bataille" stratégique et le mode "zoom" tactique.

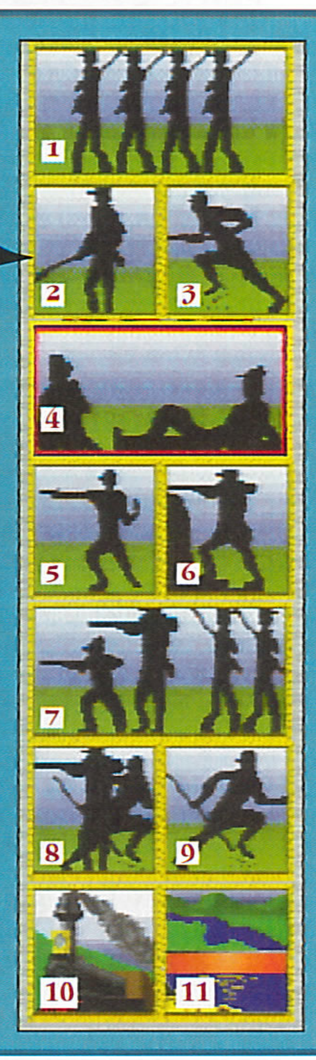
La guerre



Avec cette option, Civil War, superbe wargame, devient un extraordinaire jeu de stratégie. Cette fois-ci, ce n'est pas une simpe bataille qu'il faudra mener, mais bel et bien gagner la guerre. Autant vous prévenir, en mode "expert", il est impossible de gagner des combats qui furent historiquement perdus ; mais qu'importe, la partie est de toute façon tellement prenante à ce niveau, que l'on a de quoi s'occuper. Tout commence la nuit, la veille du jour fatidique. Sur la carte représentant la partie est du nord des États-Unis, les forces sont disposées comme elles l'étaient à l'époque. Chaque armée est représentée par des petits drapeaux, ainsi que les villes. Un clic de souris permet de passer du mode "troupe" au mode "ville". En cliquant sur l'une des villes, on peut prendre connaissance de ses ressources. Pour la suite de la partie c'est très important, car des possibilités offertes par la ville vont dépendre les caractéristiques de vos armées : sans ville puissante, pas de vivres ni d'hôpitaux et encore moins de nouvelles recrues ! Dans cette partie du jeu, on ne se contente pas de dépla-

Les déplacements





1- AVANCER
2- AVANCER PRUDEMMENT
3- AVANCER RAPIDEMENT
4- RÉSISTER
5- TENIR LA POSITION
6- DÉFENDRE LA POSITION
7- RECULER
8- RETRAITE
9- FUIR
10- CHEMIN DE FER
11- BATEAU

tactique

cer les troupes, il faut également gérer ces fameuses ressources et, le cas échéant, résoudre les combats. Cela dit, les déplacements, qui peuvent se faire en train ou en bateau (mer et fleuves), sont naturellement très importants.

En ce qui concerne la technique, le jeu est d'excellente facture. L'affichage, qui se fait en S-VGA, apporte indéniablement un plus au genre wargame, si minutieux. Mais en raison même de cette minutie, il faudra sans doute un certain temps d'adaptation pour s'y retrouver dans les différentes icônes de commandes, à moins de disposer d'un écran de grande taille. Pour l'interface, RAS, la souris est bien employée et l'on ne trouve pas de commandes clavier ésotériques. Seule restriction, fort heureusement sans grande conséquence, la musique, en dépit de son incroyable diversité, aurait sans doute gagné à ce que les sons des instruments soient mieux reproduits en mode "Sound Blaster". Entre nous, rien de bien grave dans un genre où la musique n'est pas vraiment primordiale.

EDITEUR : Empire • DISTRIBUTEUR : Ubisoft • TÉLÉPHONE : (1) 48 18 50 00 • NOTICE VF, 2 joueurs, 486 33 VESA, CD-ROM

Pour peu que l'on se passionne pour cette période de l'histoire, voilà un wargame particulièrement réussi.

REMARQUES

Indéniablement, le mode S-VGA offre une vue d'ensemble très esthétique ; mais à l'usage, à moins de disposer d'un écran 17 ou 20 pouces, on aura quelques difficultés au début à s'y retrouver.



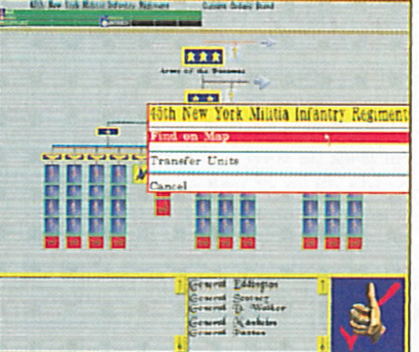


La carte permet de se déplacer dans tous les États-Unis. Suivant l'option choisie, c'est là qu'on prend connaissance d'informations sur les villes et leurs ressources, ou que l'on donne ses ordres aux différentes sections.





Un mode de zoom plus puissant et très pratique pour se déplacer. Dans Civil War, les hommes peuvent utiliser différents moyens de transport de troupes afin d'emprunter les voies terrestres, navigables ou ferroviaires.



Ici, on peut d'un coup d'œil jouer les généraux en chef et prendre connaissance de l'état des troupes.



Afin de profiter pleinement de toutes les subtilités de ce jeu, un menu permet de configurer très précisément les différents aspects d'une partie.

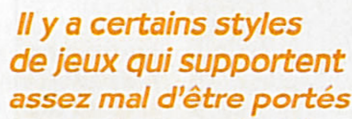




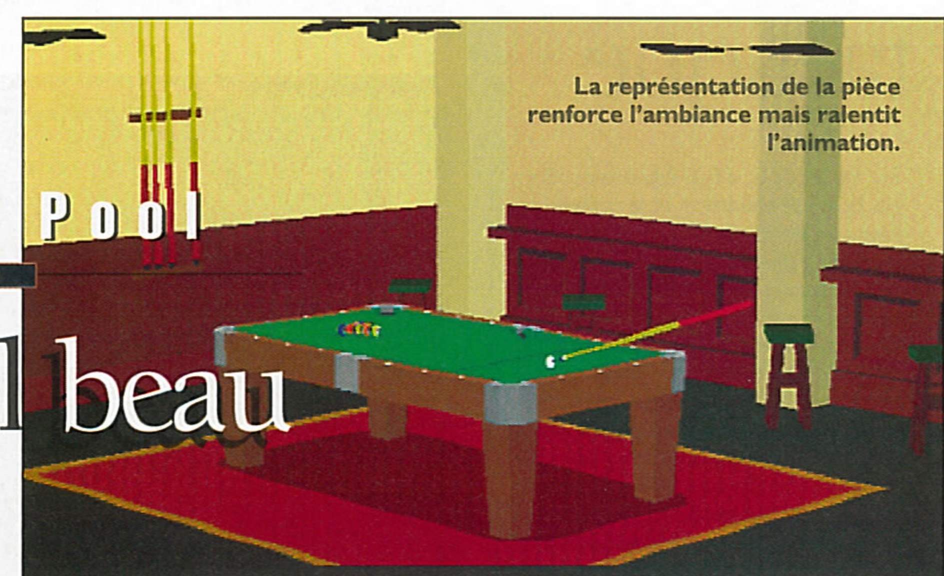
Comme dans FOG, lorsqu'un combat a lieu, un mode "zoom" offre l'opportunité de se trouver plongé dans l'action.



Virtual Pool



PC CD

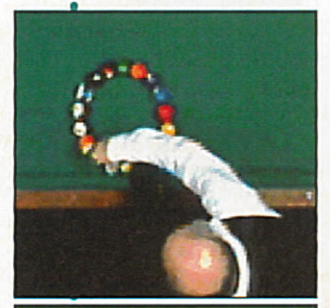


La représentation de la pièce renforce l'ambiance mais ralentit l'animation.

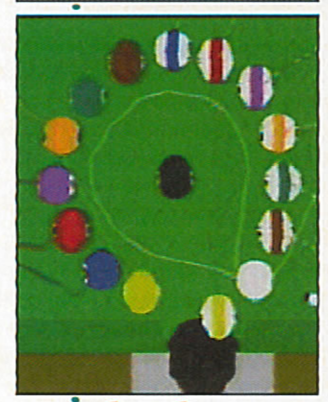
Le Pool beau

Il y a certains styles de jeux qui supportent assez mal d'être portés sur ordinateur. Le billard fait partie de ceux-là, et les nombreuses tentatives de ces dernières années en sont l'illustration. Grâce à une réalisation hors du commun et une présentation soignée, Virtual Pool vient enfin réconcilier billard et micro.

Lord Casque Numéro 8







De la théorie à la pratique...

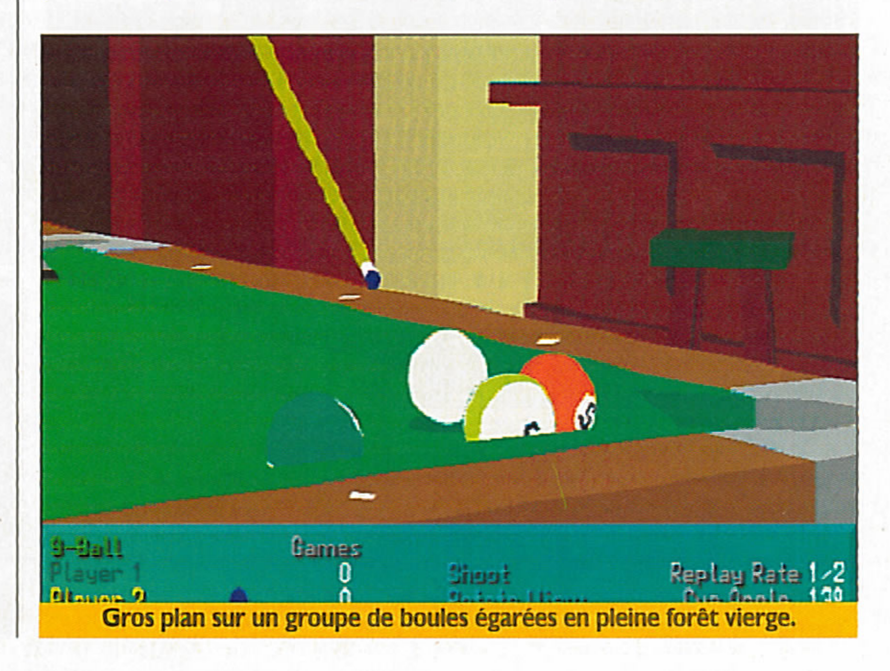


Vous possédez un lecteur de CD-Rom ? Alors vous avez certainement eu l'occasion de découvrir la démo de Virtual Pool dans le numéro précédent de Joystick et d'apprécier pleinement la grande qualité de son interface. La version finale du soft d'Interplay vous réserve bien d'autres surprises qui ne seront pas pour vous déplaire. Oh que non, cré vin diou d'bœuf !

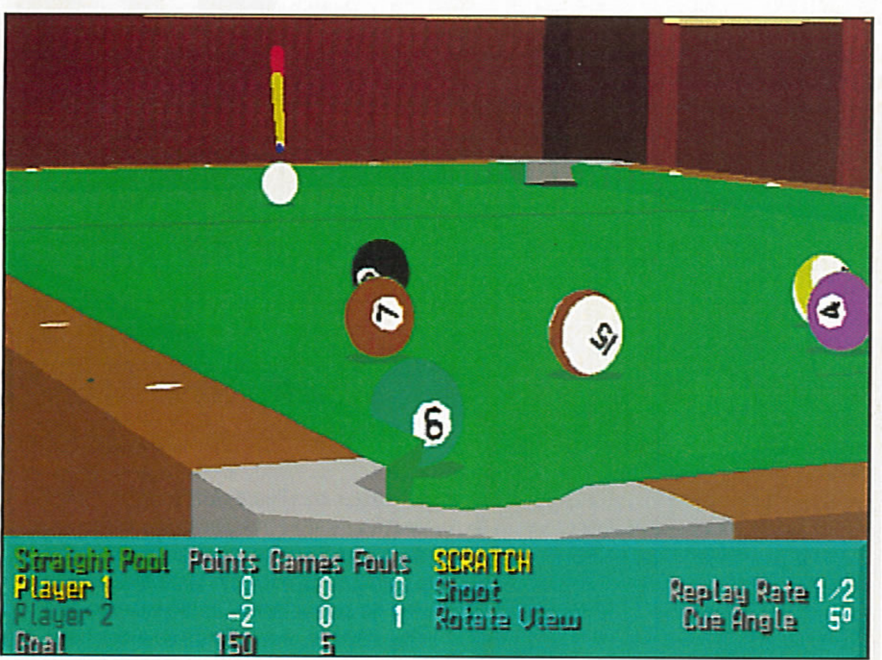
Le billard est dans le peloton de tête des sports adaptés en jeux vidéo. À l'instar des flippers, on a pu voir au fil des ans bon nombre de versions dont les plus récentes utilisent déjà une représentation en 3D. Jimmy White's Snooker propose une approche originale et humoristique de la chose. Une vue en 3D agrémentée d'effets de caméra permettant de suivre automatiquement la boule visée et une interface simple d'emploi l'ont hissé à la tête du hit-parade. Mais voilà, si l'on peut parler d'un excellent jeu d'arcade, l'aspect simulation pure y est plus discutable. La programmation d'un jeu de billard sur micro n'est pas une chose simple. La corrélation des divers chocs, du frottement du tapis et des boules entre elles débouche sur des suites de spaghettis... euh, de formules mathématiques pardon, à faire pâlir un étudiant de Maths sup. Interpréter tous ces calculs sous la forme de vecteurs censés représenter des boules de billard évoluant en temps réel sur un tapis, n'est pas une tâche à la portée du premier venu. Rendez-vous compte un peu de la vie que mènent ces pauvres boules, ballotées de droite et de gauche, d'avant en arrière, sale histoire quand même ! L'une des principales qualités de Virtual Pool réside dans le réalisme exceptionnel avec lequel cette représentation est effectuée. Les boules sont fameusement représentées, en S-VGA si votre machine l'autorise, et leurs mouvements sont criants de vérité. Pour peu que l'ordinateur soit un tantinet puissant, la fluidité de l'animation est sans pareil.

Simple et efficace

L'autre point fort du logiciel est sans conteste la robuste ergonomie de son interface. Il faut en effet que le joueur puisse se déplacer autour de la table, comme il le ferait dans la réalité. Ceci s'effectue en déplaçant simplement la souris dans la direction de son choix. En maintenant le bouton gauche appuyé, il est possible de zoomer et de placer ses yeux virtuels dans un axe précis afin de déterminer le mieux possible la trajectoire d'une bille. Si l'on ajoute à cela le mouvement naturel consistant à bouger la souris d'avant en arrière pour bouger la queue, la simulation est presque parfaite. En effet, lorsque la queue est en position définitive, une pression sur la touche "S" permet de bloquer son axe et la souris se transforme dès lors en queue virtuelle. Plus votre mouvement de souris est violent, et plus le coup sera fort. Dans un



Gros plan sur un groupe de boules égarées en pleine forêt vierge.

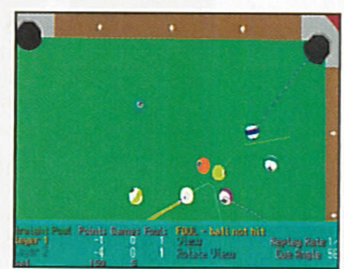


On peut voir ses coups au ralenti et sous n'importe quel angle.

souci de pure précision, le programme invite le joueur à décupler sa force ou, au contraire, à affiner sa précision en accompagnant la touche "S" d'un petit Shift ou d'un Ctrl. La précision est un facteur important dans le billard. À ce titre, Virtual Pool propose de nombreuses touches dédiées au positionnement du point d'impact de la canne, tout comme son inclinaison. Les débutants apprécieront la touche "T" traçant les trajectoires des balles en temps réel. Les effets obtenus peuvent être fort impressionnants et s'avèrent bien utiles dans les épreuves de Trick Shots. Qui n'a jamais éprouvé l'envie de pouvoir faire soi-même les coups incroyables que font couramment les joueurs de haut niveau lors de compétitions ? Hein qui, je vous le demande ? Oh que oui je vous l'demande, cré vin diou d'bœuf ! Comme eux, vous pouvez donc prendre chaque boule une à une pour les placer où bon vous semble. En revanche, vous



L'option "tracking" est utile pour progresser, mais impossible à utiliser lors d'une partie officielle. Et non, on ne triche pas dans Virtual Pool !



LE "8 BALLS"

Cette variante se joue avec l'intégralité des boules. Le but est de rentrer soit les boules pleines, soit les boules rayées suivies de la boule noire. Si la boule noire est entrée au moment de la casse (et si la blanche ne rentre pas elle aussi), la partie est gagnée d'office. En revanche, le premier qui entre par inadvertance la noire avant l'intégralité de ses boules, a perdu. Le côté est déterminé par la première boule rentrée. Si René joue contre Albert et que le René entre une boule pleine, il joue avec les pleines et n'a plus le droit de parler. On ne parle pas la boule pleine ! (désolé) (NDLR : C'est zéro ta vanne, c'est vraiment la boule à zéro. Désolé aussi !). Dès lors, le rené doit impérativement toucher en premier une boule de sa couleur. Si tel n'est pas le cas, il y a faute et Albert peut prendre la boule blanche et la placer où il le veut. Il y a également faute lorsque la blanche entre dans un trou. À ce moment-là, le joueur adverse doit placer la boule où il le veut mais derrière la ligne. Lorsqu'un joueur n'a plus que la noire à entrer, Albert par exemple, il doit le faire en annonçant la poche. S'il échoue, la partie est perdue ! Mais Albert n'échoue jamais.

LE "9 BALLS"

Dans cette variante, René compte bien niquer Albert. Le tapis ne comporte que neuf boules, du numéro 1 au numéro 9. Le but est de rentrer la bille numéro 9. C'est Albert qui casse. S'il rentre la blanche, René prend la bille dans la main et la lance à côté du cochonnet. Si c'est bien fait, il ne doit pas bouger, sinon le cochonnet s'enfuit en poussant des "Grouiiiiiiiik, grouiiiiik...", mais je m'égare. Disons en fait que le René peut placer la bille où il veut sur le tapis. Au cours du jeu, le joueur à qui c'est le tour doit obligatoirement toucher en premier la boule de plus petite valeur. Néanmoins, si une boule de valeur plus importante est percutée par cette dernière et tombe dans un trou, il n'y a pas faute mais c'est au joueur suivant de prendre la main. Si c'est la boule de plus faible valeur qui tombe dans une poche, le joueur garde la main. Enfin, si la bille numéro 9 est entrée avec faute, elle est retirée de la poche et replacée à son point d'origine. C'est encore Albert qui gagne, le gars René n'ayant pas assimilé complètement les règles.

LE "STRAIGHT POOL"

Toutes les boules sont là aussi présentes, mais dans un ordre différent. Les règles sont simples et par là-même accessibles à le René qui en profite d'ailleurs pour provoquer Albert. Nos deux hommes doivent marquer de 15 à 999 points selon la limite établie. Chaque boule rentrée compte 1 point, y compris si l'on en rentre plusieurs d'un seul coup (1 point par boule entrée mais pas de bonus. Z'êtes dégoutés, hein ?). Au moment de la casse, la bille blanche et deux autres boules doivent toucher une bande. Si ce n'est pas le cas, il y a une faute et qui dit faute, dit souvent le René. La sanction se compte alors en nombre de points décomptés, 2 pour une faute à la casse, et l'on ne touche plus à la blanche, sauf dans le cas où celle-ci tombe dans une poche. Il faut alors la remettre derrière la ligne. Chaque autre faute coûte 1 point. Trois fautes consécutives retirent 15 points, mais ça, seul René y arrive. Enfin, il faut annoncer la bille et le trou visé, peu importe la manière d'y arriver, pourvu que ça rentre.

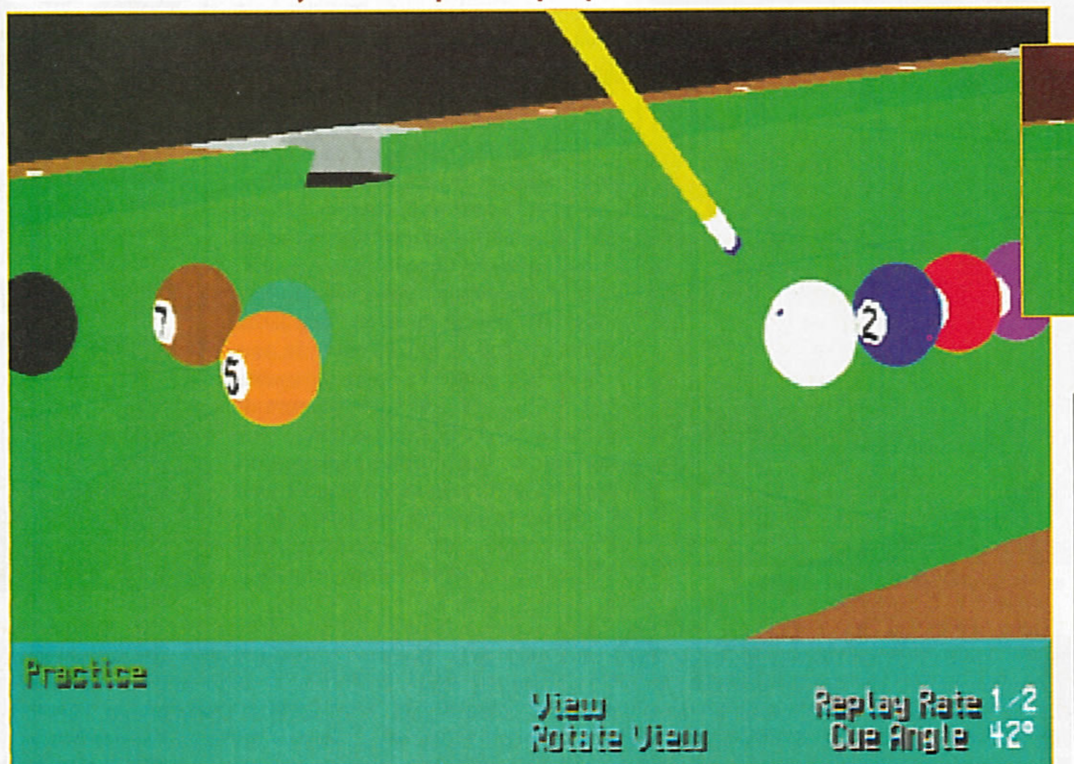
ROTATION

La variante Rotation est à mon goût la plus intéressante de toutes. Il faut marquer 61 points en respectant ce qui suit. La bille blanche doit atteindre la boule de plus petite valeur. En revanche, chaque boule entrée donne le nombre de points qu'elle représente. Cela implique qu'il faille entrer les plus grosses boules, mais en touchant la plus petite en premier ce qui n'est certes pas simple mais ô combien prenant. De par le nombre de fautes du René, Albert se balade plus souvent avec la boule blanche dans la main qu'avec sa queue. Vous l'aurez compris, une faute permet à l'adversaire de placer la blanche où il le veut. Dernier point, toute bille rentrée avec faute sera remise sur la table à sa place d'origine.





L'inclinaison de la canne et l'ajustement du point d'impact permettent la réalisation d'une infinité d'effets.



En VGA, c'est forcément moins beau.

REMARQUES

Quelques rares gestionnaires vidéo proposés par Virtual Pool acceptent de monter au-delà de 640 x 480. C'est notamment le cas pour la Viper P9000 de Diamond.

pouvez faire quelque chose que eux ne peuvent pas faire : sauver sur disque la position des billes. À ce propos, le programme comprend 35 positions correspondant aux coups de démonstration les plus connus.

En plus, c'est rudement beau mon gars !

Comme je l'écrivais plus haut, le jeu fonctionne en VGA, mais a été conçu pour une utilisation en S-VGA. Il est certain que l'on distingue bien mieux les détails en haute résolution qu'en 320 x 200 points, et c'est un véritable régal que de voir les boules glisser sur le tapis avec une telle impression de vérité. Les fonctions accélérées de quelques cartes graphiques sont même exploitées. Dans l'optique d'atténuer au maximum l'aspect vectoriel des boules, celles-ci jouissent d'un effet d'anti-aliasing, une méthode offrant un lissage des courbes. Bien qu'il demeure possible de placer la caméra absolument où l'on veut, de déplacer le point de mire à volonté. On peut néanmoins regretter l'absence de "vues intelligentes". Il n'existe aucune vue élargissant le champ automatiquement pour suivre l'ensemble des boules. Cette option existait dans Jimmy White's Snooker et il est dommage qu'elle n'ait pas inspiré une possibilité similaire. En guise de consolation, vous aurez droit à la matérialisation de la table et de la pièce contenant la table. C'est super joli. Hélas, les programmeurs n'ont pas cru bon de créer la maison contenant la pièce où est installée la table : ça aurait été pratique pour se dégourdir les jambes.

Virtual Pool permet de jouer au billard américain selon quatre règles, enfin cinq si l'on compte le Trick Shot. Quel que soit le mode choisi, vous pouvez jouer seul, contre l'un des huit adversaires dirigés par l'ordinateur, ou bien à deux, y compris par modem et en réseau. Le Trick Shot se joue seul bien sûr puisqu'il s'agit, je vous l'ai déjà dit, de coups de démonstration. Ces coups vous sont montrés à travers de longues séquences vidéo, en S-VGA elles aussi. Notez que ces dernières sont magnifiques, mais ne sont affichées qu'au centre de l'écran. Les 400 Mo de vidéo du CD englobent une présentation de l'historique du billard monté à la "Monty Python", un tutorial extrêmement bien fait avec explication de toutes les touches et autres subtilités du jeu, ainsi qu'une floppée de coups divers et variés avec les conseils de Lou Butara, un pro du billard américain. Seules les musiques sont un peu énervantes, les bruitages excellents mais pour le moins limités, concentration oblige. Allez, un dernier reproche, mais juste pour chipoter. Pourquoi ne pas avoir inclu la gestion de casque virtuel ou de lunettes 3D ? L'apothéose, non ? Peut-être dans une prochaine version... Toujours est-il qu'avec autant d'atouts en sa faveur, Virtual Pro est sans conteste une grande réussite, et les amateurs comme les professionnels y puiseront de longues heures de jeu.

GENRE : Simulation de billard • EDITEUR : Interplay • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft • TÉLÉPHONE : (1) 48 18 50 00 • NOTICE VF - Nbr de joueur(s) : 1 ou 2 - Config. mini. 386 DX 40 - Testé sur DX 66

La réalisation soignée et l'incroyable réalisme de ce billard le propulsent en tête des simulations existantes. Courez vite l'acheter !

INTERET 90

+

L'interface bien conçue
La qualité de la représentation
Le tutorial vidéo
Et tout le reste.

−

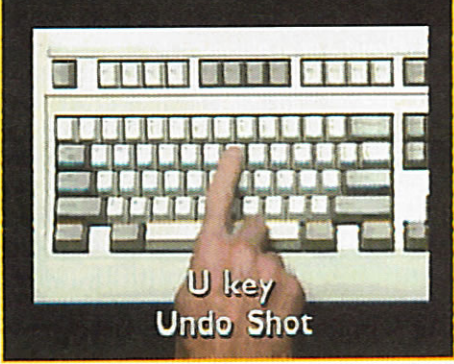
Rien. Ah si, je préfère le snooker au billard américain (c'est pas vraiment un Down).

TECHNIQUE 90



Une présentation de l'historique du billard dans l'esprit des Monty Python. À voir absolument !





Jamais un tutorial n'a été aussi bien fait !

Manchester Utd, The Double

PC / PC CD

En attendant Sensible...

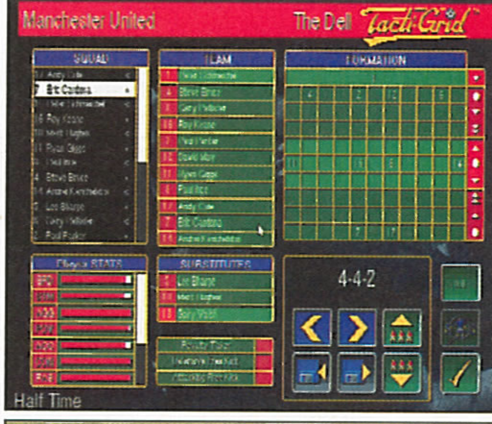
Si vous trouvez les logiciels de management d'équipes de football trop complexes, orientez-vous sur MUTD qui représente un compromis entre simulation et arcade.



PINKY

Bigre, que cela faisait longtemps que nous n'avions plus vu arriver de jeux de football à la rédaction ! Depuis que le déluge des logiciels de ce type ayant précédé et suivi la Coupe du Monde 1994 aux États-Unis s'était quelque peu tari, nous n'avions plus rien à nous mettre sous la dent en dehors de quelques simulations de management (NDLR : Je me disais aussi, pour que Pinky prenne ce ton enjoué, c'est qu'il y a du foot dans l'air...). Sachez que MUTD Double est un logiciel hybride de jeu de football et de management, l'interface de Manchester Utd Premier League Champions ayant été intégralement repompée pour l'occasion. Comme dans ce cernier, ce sont donc quatre managers humains au maximum qui peuvent prendre part à une saison de football telle qu'on les vit outre-Manche. Il est possible d'acheter ou de vendre des joueurs, de paramétrer le placement de vos hommes sur le terrain, mais le soft ne pousse pas plus avant le réalisme et se trouve de ce fait un peu largué par les simulations de management traditionnelles. Mais attention, si toute l'interface et la gestion d'équipe et de compétition demeurent les mêmes que dans son prédécesseur, MUTD Double s'en démarque fortement lorsque survient le moment du match. En effet, en lieu et place de la vision verticale à la Sensible Soccer du premier épisode, nous avons ici droit à un graphisme en 3D isométrique. Les sprites demeurent cependant de taille très réduite, ce qui permet au joueur d'admirer une large part du terrain et de mieux pouvoir construire ses actions. Mais hélas, tout dans ce logiciel peut être qualifié de "moyen". Moyen, le graphisme (mais c'est normal compte tenu du parti pris de mini-sprites), moyens la musique et les bruitages du match, et enfin très moyenne, l'animation qui n'est pas – loin s'en faut – d'une rapidité fulgurante. Seule la jouabilité du logiciel est assez satisfaisante, mais il ne faut pas perdre de vue qu'il s'agit là du plus important de tous les critères pour un tel soft ; on s'amuse bien, par conséquent, en y jouant.

EDITEUR : Krisalis • CONFIG MIN : 386 DX33 • CONFIG RECOMMANDEE : 486 DX • PREVU SUR : Amiga A1200 • DISTRIBUÉ PAR : Dudule.







Un bon petit jeu de foot en attendant la sortie de Sensible World of Soccer sur PC...

U.S.S Ticonderoga

PC CD

Rôle de wargame

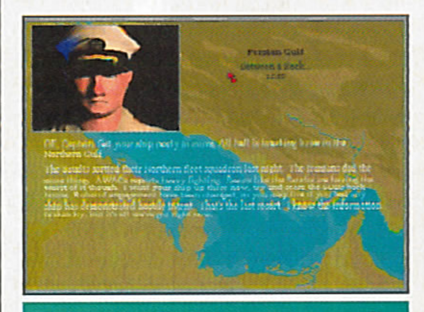
Chouette ! encore des militaires dans Joystick. Ils sont beaux avec leurs uniformes tout blancs. En plus, Mindscape leur a prêté un joli bateau pour aller se promener partout où ça bastonne. "Caaapitaine sur le pont !"

IAN SUR L'EAU



Ne commencez pas à vous exciter en voyant les superbes images de synthèse qui illustrent ce test. Ticonderoga est avant tout un wargame naval basé sur des cartes tactiques. Ici, pas de séquences d'arcade 3D où vous shootez des bâtiments adverses à partir d'une vue externe. Mais des écrans radar "en veux-tu en voilà" : écran des contacts en surface, écran des contacts sous-marins, écrans DCA, etc. Alors comprenez-moi bien : même si Intelligent Games a enrobé son produit d'une tonne de jolies animations, vous allez passer 95 % de votre temps à suivre sur un radar les mouvements de cercles, carrés et surtout de dangereux petits triangles rouges !
Comme on pouvait s'en douter, ce jeu vous place aux commandes d'un croiseur de classe Ticonderoga, et vous pourrez choisir entre trois différentes campagnes et théâtres d'opérations : L'Atlantique Nord, le Golfe Persique (lave plus blanc) et la mer du Japon. La prise en main est facile. Le bateau entier a été modélisé en 3D, et on peut en arpenter les couloirs comme dans un jeu d'aventure à la Cryo. Le graphisme est super léché et, dans les premiers temps, on s'amuse à visiter les cinq lieux principaux du vaisseau. Pourtant, il ne faut pas se leurrer, on se lasse vite des jolis dessins et on utilise les raccourcis clavier pour accéder directement aux écrans principaux. Mais Intelligent Games ne s'est pas contenté de nous embrouiller avec des décors en 3D. Les programmeurs ont inclu dans le scénario des éléments tout droit tirés d'un jeu de rôles, ce qui ajoute du réalisme à votre personnage. Dans le Tutorial, par exemple, votre mission est de détruire trois plates-formes pétrolières dans le Golfe Persique (adoucit les mains). Avant le début du combat, une conversation s'établit entre le premier officier, l'officier radio et vous-même. Vous avez le choix entre trois attitudes : détruire tout de suite les plates-formes, envoyer un message d'alerte avant d'attaquer (au risque d'attirer l'ennemi) ou simplement attendre pour voir ce qui va se passer. En temps que capitaine, toute la responsabilité repose sur vos épaules et il faut bien faire la part des choses. Les ouvriers sur les plates-formes ne disposent que de petites mitrailleuses, alors que vous dirigez le nec plus ultra de la marine moderne. Enfin, les militaires ne sont pas des salauds. Allez comprendre pourquoi, j'ai tiré dans le tas ! Du coup, mon pourcentage de réussite en fin de mission était juste moyen. Une caractéristique assez intéressante. Mais venons-en au jeu proprement dit. Toutes les informations apparaissent sur les écrans radar et on peut facilement identifier des cibles, protéger des vaisseaux amis ou envoyer au combat des hélicoptères. Pour redonner du pep's à l'action, de petites séquences animées montrent le lancement des missiles et, le cas échéant, la destruction des cibles. Pourtant, ici aussi, c'est de l'habillage et le joueur habitué (Harpoon2) n'y verra que de la poudre aux yeux.

EDITEUR : Mindscape (16) 99.79.66.48 • NOTICE : Anglais • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIG. MINI : 486 DX33, 4Mo RAM



INTERET 75

+
Les animations 3D rythment l'action
La dimension jeu de rôles

–
Encore un "jeu de radar"
La 3D est purement cosmétique
La musique est grave prise de tête

TECHNIQUE 70

Certains éléments innovants (les anims 3D, la dimension jeu de rôles) pourront séduire les stratèges en herbe. Mais Ticonderoga aura du mal à supplanter Harpoon2 auprès des aficionados.

Space Pirates

PC CD

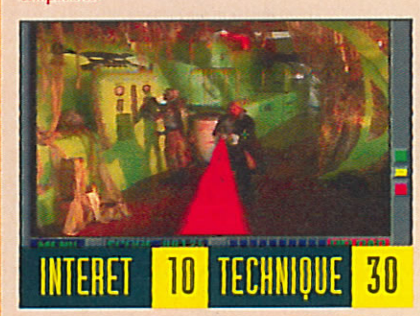
Y space pas grand-chose !

IANSOLAR



"Non, pas ça, Claude !" J'ai pas eu de chance sur ce coup-là, en écopant du test de Space Pirates. Voici la dernière daube en date de American Laser Games, la société qui a créé Mad Dog Mc Cree. Je veux bien croire que sur une borne d'arcade (avec la qualité du vidéo-disque) et un système de tir au pistolet, ce genre de jeu soit un tout petit peu rigolo. Mais sur PC, c'est nul ! Les vidéos digitalisées sont trop moches et l'action se résume à tirer sur des gros tas de pixels. Alors ça nous fait une belle jambe que la princesse ait été capturée par les pirates ! Elle n'avait qu'à pas se balader en mini-jupe sur un CD aussi pourri !

EDITEUR : American Laser Games • NOTICE : anglais • NOMBRE DE JOUEUR : 1 joueur • CONFIG. MINI. : 386 SX25, CD simple vitesse. Cartes son: SoundBlaster et compatibles.



INTERET 10 **TECHNIQUE 30**

Un jeu pour apprendre à utiliser la souris du PC. Vous savez déjà vous en servir ? Alors ce jeu n'est pas pour vous.

Daedalus

PC- CD

Spectateur et

La mode de l'interactivité et du multimédia a donné naissance à des produits où le joueur reste finalement plus spectateur que joueur. Si Daedalus Encounter fait partie de ceux-là, l'interactivité y est suffisamment évoluée pour que l'on puisse réellement s'amuser. Vous ne regardez plus un film, vous en faites partie !

LORD CASQUE NOIR

Quelque part dans l'immense vide interstellaire, dans le secteur de Phalanx Prime...

"Grille 345.6574 sélectionnée. Propulseurs ioniques inversés dans une minute... Zack, qu'indique le radar ?"

"Rien du tout ma poule, tout est clair comme de l'eau de roche."

"Inverseurs enclenchés et grille accrochée..."

"Attend Ariel, je détecte un truc zarbi en cadran 567,5/34,2 et ça se déplace... À ça oui pour se déplacer, ça se déplace et ça fonce droit sur oam."

"Tu pourrais avoir la délicatesse de dire nous, t'es pas tout seul tête d'œuf. Hein Casey qu'il est pas tout seul l'abruti ?"

"Ta mère dans le moule à tarte qu'il est pas tout seul."

"Ben justement, si on jouait au jeu des "ta mère", ça nous changerait les idées, surtout à oim."

"O.K., je commence. Ta mère la chauve devant Tchernobyl."

"Pas mal, à oit Ariel."

"Je joue pas moi, je travaille..."

Mais tout à coup..."Bon sang, Ariel, pleine puissance, c'est un chasseur Vakkars et il se rapproche très rapidement. Tu le vois, Casey ?"

"Négatif, mais si je le chope j'en fais de la chair à saucisse... O.K., je l'aperçois. Rectification, je les aperçois. Ils sont plus nombreux que prévu."

"Désolé mais je les ai vus le premier, toi tu les as vus en deuxième."

"Si ça peut te faire plaisir, je les ai vus en deuxième."

"Faux, je les ai vus en deuxième aussi..."

"Arrêtez vos conneries ! Zack, donne-moi plus de puissance. Il faut qu'on se tire de là !"

"Désolé mais je t'ai déjà donné tout ce que j'ai. Tiens, il me reste un pin's si tu insistes."

Une grande secousse remue le vaisseau comme une bouteille d'Orangina.

"Tuiiiituiiii, tuuuiiituiiiii, Alerte, Alerte, Red Alert. Évacuez le vaisseau, Évacuez le vaisseau."

"Ta gueule Zack, on n'est pas dans Star Trek ! Je m'aligne. Casey essaye de stabiliser la visée."

"Roger ! Mais je fais ce que je peux ma poule !"

"Ne m'appelle plus jamais Roger, O.K. ?"

"Nom d'un Schtroumpf rétrograde, il nous tire dessus ! Ariel, break à droite, vit... aRgghhhhhh !"

"Ariel, Casey est touché et les moteurs sont hors d'usage..."

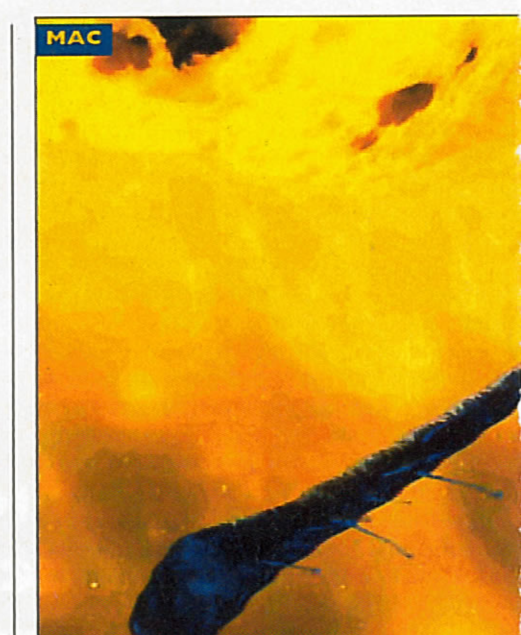
"O.K., séquence d'éjection enclenchée... Content de t'avoir connu, Zack."

"Moi aussi ma belle."

Et les trois membres d'équipage se retrou-

L'interface représente votre cerveau raccordé à divers appareillages vous permettant de goûter à votre nouvelle vie. Gloups ! Pas cool le futur !

PC





En sélectionnant différentes fréquences lumineuses, vous pouvez





Encounter

Mac CD

acteur à la fois



vent ainsi projetés hors du TAS Talon qui finit par se désintégrer dans une immense déflagration.

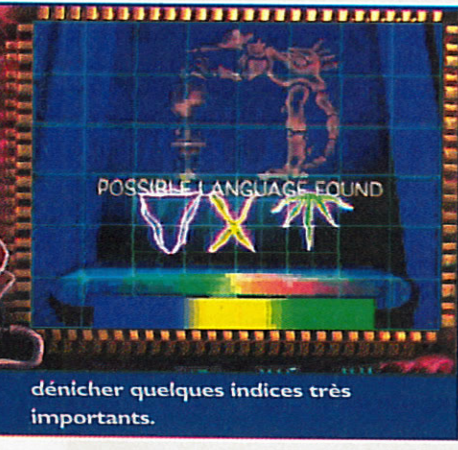
Deux mois plus tard

"Casey, c'est Ariel... tu m'entends ? Si tu m'entends, réponds oui."
"Ah O.K., ça fonctionne, euh, voilà Casey, j'ai deux nouvelles à t'annoncer en même temps. Ttaon cerenfait eplsst duanis ebotie du. Tout compte fait, je préfère te les annoncer l'une derrière l'autre. Commençons par la première : tu es vivant. La seconde, c'est que les médecins n'ont pu sauver que ton cerveau qu'ils ont mis à l'intérieur d'une sonde. Mais qu'importe, tu fais toujours partie de l'équipage et nous te souhaitons la bienvenue à bord de l'Artemis. Tiens Zack, dit bonjour à Casey !"
"Salut p'tite boîte !"
"Excuse-le Casey, tu sais, il n'a pas changé et... laisse tomber. Je vais juste t'expliquer comment te servir de ton nouveau corps. Sur ta gauche, tu disposes de quelques commandes permettant de piloter tes différents systèmes comme ton bras manipulateur et ton projecteur. Les savants t'ont également doté d'un analyseur et d'une caméra à grande bande passante. C'est grâce à elle que tu nous vois. En sélectionnant différentes fréquences, tu peux également détecter des objets invisibles à l'œil nu. Enfin, tu disposes d'un laser."

Inutile de préciser que vous êtes ce pauvre Casey. L'interface que l'on aperçoit à l'écran représente donc l'intérieur de votre cerveau habilement rafistolé par une équipe de toubibs à la pointe. Dans l'écran du haut à droite se déroule le film du jeu. Durant toute l'histoire, vous allez suivre Ariel et Zack qui, suite à un accident, se retrouvent prisonniers d'un immense vaisseau extraterrestre. Ce vaisseau semblant totalement abandonné se dirige lentement vers un champ d'astéroïdes. Ariel et Zack vont tenter de percer les mystères de cet immense bâtiment afin d'en reprendre le contrôle et de stopper sa route fatidique. Seulement voilà, le langage utilisé par cette race inconnue n'est déchiffrable que par vos soins. De même les nombreux coins sombres et étroits ne permettent pas à des humains de s'y engouffrer. Nos deux compères font donc souvent appelle à vous pour les tirer d'un mauvais pas, pour ouvrir une porte codée ou pour toute autre tâche délicate.

Une réalisation hors pair

On commence à être habitué à ce style de jeu où l'interaction se limite finalement à la pression d'un bouton de temps à autre. Si ce principe a été grandement amélioré dans Daedalus Ecounter, il faut aussi compter sur la qualité de la réalisation. Le jeu fonctionnant sous Windows ou sur Mac, la vidéo Quicktime peut être affichée en 16 millions de couleurs lorsque la carte vidéo le permet. On peut alors apprécier pleinement l'incroyable beauté du graphisme. Entièrement réalisés en images de synthèse, les décors sont grandioses et les effets spéciaux spendides. En faisant abstraction de la faible résolution, Daedalus pourrait être un véritable film digne d'une superproduction du genre Star Trek. Les deux personnages, Ariel et Zack, sont quant à eux incrustés sur le décor3D, et l'aspect général est irréprochable. Rien à redire non plus en ce qui concerne les bruitages sortis eux aussi d'un méga-film de la mort, et en stéréo qui plus est. Mais revenons sur le principe même du jeu. Il ne s'agit plus désormais de répondre bêtement par oui ou par non lorsque l'on vous pose une question par exemple, mais de s'intégrer réellement au



dénicher quelques indices très importants.

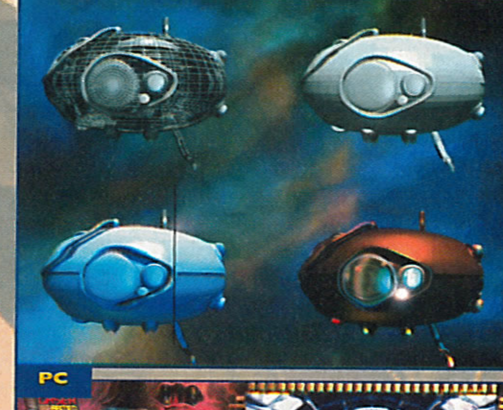


Une section "galerie" vous présente quelques-unes des plus belles photos du jeu. Avouez que ça en jette, non ?

REMARQUES

Un bon inclus dans la boîte du jeu vous permettra d'échanger la version française du produit qui sortira avant la fin de l'année. La traduction sera intégrale y compris en ce qui concerne les voix

L'interface est quasi identique entre le Mac et le PC. Mais mieux vaut être l'heureux possesseur d'un Power Mac pour apprécier pleinement le programme.





Les phases de tir se résument à déplacer un curseur sur l'écran.

film en pratiquant une multitude d'actions. Certes, vous n'intervenez que lorsqu'on vous le demande, mais de maintes manières et assez souvent pour une fois. Ainsi, vous devrez vous diriger de vous-même dans des labyrinthes (NDLR : d'où le nom), déclencher votre spot pour éclairer une pièce, modifier la perception de votre caméra pour détecter des inscriptions étrangères et assimiler de nouveaux langages, langages qui serviront la plupart du temps à actionner des appareils, utiliser votre laser ou votre bras manipulateur pour porter secours à l'un des héros et enfin résoudre un tas d'énigmes à la "Seven Guest". De plus, la nouvelle méthode de compression de Quicktime 2.0 et les 3 CD offrent un grand nombre d'heures de vidéo, et le jeu ne se termine pas en une heure ou deux. Comptez plutôt une semaine pour en venir à bout. Plus vous progressez dans le jeu et plus vous êtes impliqué dans l'histoire. La difficulté étant réglable dès le départ, le jeu reste accessible à tous, notamment au niveau de la réflexion. Une aide est également disponible et vous renseigne sur le fonctionnement des différents casse-têtes qui vous attendent. Autre point important, les temps de réponses sont relativement corrects, ce qui est assez rare pour ce genre de produit. Enfin, il est possible de sauver sa partie.

Bien que d'un avis mitigé lors du premier quart d'heure, je dois bien avouer être rapidement tombé sous le charme. On se prend réellement au jeu et même si l'intérêt n'est pas aussi grand que pour un véritable jeu d'aventure, c'est suffisamment bien fait pour que l'on finisse par s'y impliquer pleinement. Une belle réalisation à n'en point douter.

GENRE : Aventure/réflexion • EDITEUR : Mechadeus • CONFIG MINI : 486DX33 VLB & CD2 ou Mac 6840/25MHz 8Mo & CD2. Bien que les séquences Quicktime soient en 16,7 millions de couleurs, nous vous conseillons d'utiliser 32000 ou 64000 couleurs afin d'accélérer l'affichage • DISTRIBUÉ PAR : Virgin.

INTERET 87

+

Des séquences vidéo dignes d'une production cinématographique
Une ambiance très réussie
Un nombre d'énigmes important
La longueur du film

−

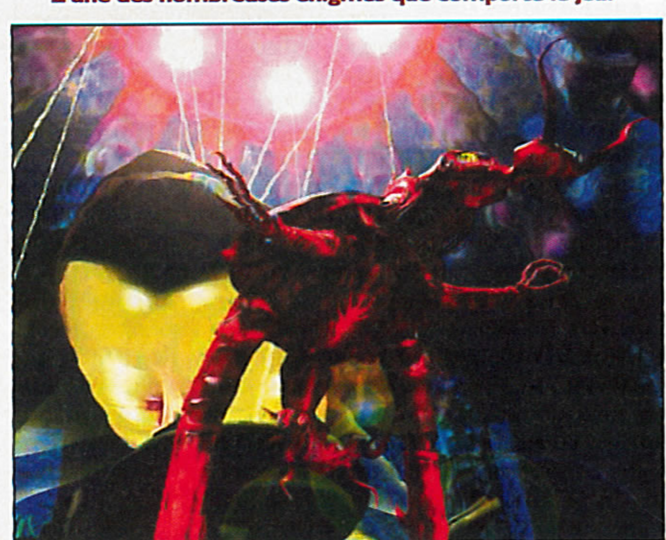
L'affichage saccade de temps à autre
Quelques passages un peu longuets

TECHNIQUE 89



L'une des nombreuses énigmes que comporte le jeu.









Il est indéniable que The Daedalus Encouter est le meilleur jeu de sa catégorie et pour une fois, la durée de vie n'est pas trop courte.

MYST®

3DO

Myst aigri...
(mais pas beaucoup quand même)

LORD CASQUE NOIR

Sorti de l'imagination de deux frères géniaux, Myst est un jeu d'aventure qui n'a pas son égal en matière de graphisme et d'ambiance sonore. Hélas, son adaptation sur 3DO lui fait perdre de sa magie. Le graphisme est plus grossier - télévision oblige - et la machine se prête moins à ce style de programme "statique". Mais pour peu que l'on s'y colle vraiment, Myst vous plongera dans un monde qui n'a pour seul défaut de ne pas exister.



Le monde à la Robinson Crusoé est à mon avis le plus réussi graphiquement. L'ambiance est si bien rendue, que l'on sentirait presque l'humidité à fleur de peau.

VRAI FAUX

Myst sort en français dès le mois de juin. **VRAI** *Mais cela ne concerne que les versions Mac et PC.*

Sacré par moi-même "plus beau jeu du monde" sur PC, cette aventure au graphisme hors du commun et à la bande-son exceptionnelle débarque enfin sur 3DO. Quant à vous, vous débarquez au beau milieu d'une île dont vous ne savez fichtrement rien. Mais que vous est-il arrivé ? Depuis combien de temps êtes-vous ici ? Quelle est cette île mystérieuse encerclée d'un épais brouillard ? Voilà autant de questions auxquelles vous allez devoir répondre. Une sensation persistante vous incite cependant à penser que vous êtes coupé de toute réalité. Et si tout cela n'était qu'un rêve ? Vous entamez votre quête de l'inconnu en remontant en direction des bâtiments surplombant votre position. Un interrupteur placé au bout du quai attire votre regard. Vous l'actionnez mais rien ne se passe. Vous en apercevez un deuxième,







La carte joue un rôle important. C'est elle qui donne accès aux énigmes de départ.

Même si le rendu d'un téléviseur n'est pas à même de rivaliser avec celui d'un moniteur, le graphisme de Myst reste unique à ce jour de par sa qualité et le nombre de détails représentés.

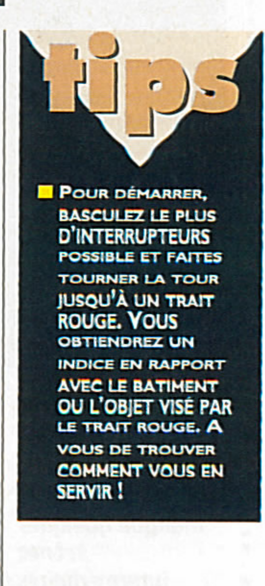
puis un troisième près d'un édifice. Bizarre ce système qui semble ne servir à rien ! Quelques pas plus loin, une lettre a soigneusement été déposée sur le sol. Elle est signée d'un certain Altrus, un homme soupçonnant apparemment l'un de ses fils d'avoir détruit son, ou ses mondes. Mais de quels mondes parle-t-il ? Vous n'y comprenez rien. Dans sa lettre, il parle d'une pièce dont l'accès se ferait du ponton en bois. Il dit aussi que si l'on affiche sur la machine qui s'y trouve le nombre d'interrupteurs présents sur l'île, celle-ci délivre un message. Peut-être trouverez-vous en ce lieu un début d'explication ? Il s'avère en fait qu'Altrus est un écrivain ayant poussé si loin son art d'écrire que quiconque ouvre l'un de ses livres se trouve propulsé dans sa littérature. C'est exactement ce qui vient de vous arriver. Altrus utilisait ses livres pour échapper aux réalités qui nous entourent. Au fil des ans et au fil des lignes, il parvient à construire un monde imaginaire du bout de sa plume, un monde incroyable essentiellement axé sur la mécanique, une discipline qui, depuis sa plus tendre enfance, lui tient à cœur. Il s'avère en définitive qu'une grande partie de la bibliothèque d'Altrus fut ravagée par un incendie qui détruisit ainsi une grande partie de son monde. Si l'on en croit la lettre, il soupçonne ses fils. Il décide donc, en guise de punition, de les emprisonner dans deux livres dont il arrache une à une les pages. En fait, le livre qui vous a propulsé sur l'île de Myst ne vous était pas destiné. Si tout s'était passé comme prévu, cet ouvrage aurait dû tomber entre les mains de la femme du littéraire. Sa tâche aurait été de déterminer lequel des deux fils était innocent et de reconstituer le livre pour l'en faire sortir. C'est donc à vous que cette tâche incombe désormais.

Plus ou moins

A l'origine conçu sur Macintosh, Myst s'est fait connaître grâce à l'exceptionnelle qualité de son graphisme et à l'ambiance incroyable qui le caractérise. Il ne faut pourtant pas s'attendre à un exploit technique quelconque. Que des écrans statiques, un peu de vidéo de temps à autre : le jeu peut paraître décevant au premier abord. Il est vrai que l'on achète une 3DO pour s'en prendre plein la tronche, alors des écrans statiques, c'est un peu décalé, forcément. Il n'en reste pas moins des écrans magnifiques, mais en 256 couleurs seulement. Seulement ? Rassurez-vous, c'est déjà très beau comme cela. Bon, je vous le concède, il est regrettable que les programmeurs n'aient pas exploité un mode "true color", mais cela aurait impliqué de recalculer tous les écrans pour l'occasion. En contrepartie, l'affichage est très rapide et le joueur n'a pas à attendre plus d'une seconde entre chaque écran, ce qui est déjà en soi fort appréciable. En ce qui concerne le principe du jeu, il est fort simple. Vous dirigez un curseur servant soit à changer de direction, soit à manipuler des interrupteurs et autres mécanismes. La compréhension de leur fonctionnement délivre des indices permettant d'actionner d'autres mécanisme. Je vous laisse le soin de trouver le point de départ du système, même si l'on a déjà fait paraître la solution il y a quelques mois. L'aire de jeu se compose d'un total de cinq îles à thèmes. Difficile de ne pas succomber au charme de l'île "Sherwood" ou du monde du bateau. Si vous êtes un adepte de Jules Verne, Myst s'inspire à plusieurs reprises de cet auteur réputé. Les bruitages quasi parfaits sont totalement envoûtants et contribuent grandement à l'ambiance incroyable que dégage cette aventure magique. Beaucoup de ceux qui ont joué à Myst avouent en avoir rêvé. Il est en effet de ces jeux qui marquent pour la vie. Un jeu dans lequel on s'implique tant, qu'on a l'intime conviction de l'avoir vécu. Moulinex et moi-même éprouvons cette sensation. J'espère que vous l'éprouverez aussi, même si, reconnaissons-le, cette aventure perd un peu de son panache sur 3DO. Que cette méchante télé qui bouffe la moitié des pixels soit maudite à jamais.

GENRE : aventure • EDITEUR : Sunsoft • Vu et dispo chez ULTIMA (1) 43 38 96 31 • NOTICE : VO • NBRE DE JOUEUR : 1 • DISPO : PC et Macintosh- Testé dans Joy n° 48

Une ambiance incroyable, un graphisme exceptionnel, Myst est un jeu magique. Le concept de la 3DO empêche malgré tout d'apprécier le produit à sa juste valeur.



INTERET 90



Le son
L'intérêt
Le graphisme
La rapidité d'affichage



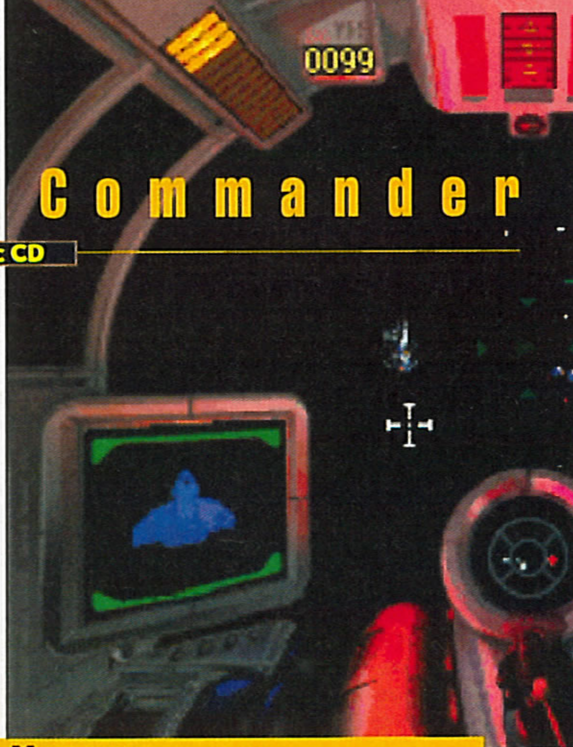
La perte de définition due au téléviseur
Des images en 16 millions de couleurs auraient compensé ce défaut
Gestion du curseur malaisée.

TECHNIQUE 70



Une île où le son joue un rôle primordial. En alignant une suite d'appareils captant différents sons, vous trouverez le code sonore débloquant l'accès à la seule séquence animée du jeu, une sorte de wagon se déplaçant dans un réseau souterrain.





Super Wing Commander

Mac CD

C'est marqué dessus !

Après la 3DO, c'est au tour du Macintosh de bénéficier de cet épisode inédit de la saga spatiale d'Origin. Comme son nom l'indique, c'est super.



MOULINEX

REMARQUES

Par rapport à la version 3DO, il manque quelques scènes intermédiaires mais rien de bien gênant.

INTERET 92



Le scénario
L'ambiance
Les scènes non interactives



Les accès CD
La prise en main

TECHNIQUE 90

Dans ce jeu, vous incarnez le lieutement Maverick, un jeune militaire qui vient de prendre ses quartiers sur le vaisseau amiral Tiger Claws. Le Tiger, l'un des plus gros porteurs de la flotte terrienne, se trouve en ligne, dans un secteur où la guerre fait rage. L'ennemi de toujours, les Kilrathis, lance des raids et vous allez devoir y mettre bon ordre, aux commandes de différents chasseurs de l'espace qui vous seront confiés pendant la progression de la partie. Raconté comme cela, Super Wing Commander pourrait faire penser à un bête jeu d'arcade, mais en réalité c'est plus fin que cela. En effet, en fonction de votre habileté à remplir les différentes missions, vous allez vous promener dans l'arborescence d'un immense scénario dont les points forts apparaîtront à l'écran, lors de sublimes séquences non interactives. Directement issues de la version 3DO, ces séquences, réalisées en images de synthèse, sont vraiment parfaites pour plonger dans l'histoire et permettent, par instant, de se prendre pour le héros d'un film du type Star Wars. C'est que le scénario en question est du genre fin (pour un jeu, du moins, ne vous attendez pas à du Shakespeare !) et que de nombreuses intrigues permettent de suivre les carrières des autres pilotes, comme dans un remake futuriste de Top Gun. Indépendamment de l'aspect anecdotique, ces scènes sont importantes car comprendre la psychologie des pilotes est primordial. En effet, les missions vous amènent à piloter avec un coéquipier et dans ce cas, mieux vaut connaître ses réactions : le flippé, le kamikaze... il y a de tout à bord du Tiger Claws.

Une belle 3D

Les combats, qui ont lieu en 3D, sont intelligemment gérés par l'ordinateur et bien loin du jeu d'arcade, les adversaires ne se laissent pas – sauf exception – descendre comme des bleus. En vol, on dispose de diverses options permettant de communiquer avec l'autre pilote, de demander la permission d'atterrir, de choisir le type d'armement, etc. Ce dernier, composé de lasers et de missiles de divers types, est l'une des carottes qui vous fera avancer. En effet, suivant les missions, d'autres vaisseaux seront mis à votre disposition et partant, d'autres armes. En ce qui concerne les commandes, c'est hélas un peu lourdingue et bien que quelques dizaines de minutes de jeux permettent de prendre l'appareil en main, force est de constater que le type d'interface sent la 3D0 à plein nez. Forcément, sur Mac, ça fait un peu désordre et ce qui est parfait pour une machine équipée d'un pad disposant d'à peu près autant de boutons que Félicie au printemps, l'est beaucoup moins sur un micro. Certes, il est possible de passer par des combinaisons de touches – c'est par exemple le cas avec le système de communication ; ceci a pour effet d'ouvrir un menu, ce qui coupe un peu l'action. L'action, il y en a car cette version est plutôt speed. Certes, il est préférable de disposer d'un Power Mac, le code ayant été écrit dans ce sens, mais enfin, sans être un foudre de guerre, Super Wing Commander est suffisamment rapide pour qu'on ne s'endorme pas. Bien entendu, une option d'installation n'oublie pas pour autant les Mac équipés d'un 68 000 et en coupant le son, on peut encore gagner de la vitesse. Cela dit, il serait dommage de le couper, le son, car il est vraiment excellent, là aussi digne d'un film. Bref, avec cette version, la saga Wing Commander fait une entrée remarquée sur le Macintosh.

GENRE : Action • EDITEUR : Origin • DISTRIBUTEUR : Electronic Arts • TÉLÉPHONE : (1) 72 17 07 83 • NOTICE : VO, 1 joueur, Power Mac ou 68x, dispo sur 3DO, testé dans Joy 49

Bien que le scénario ne suive pas vraiment l'intrigue du jeu d'origine (eh !), Super Wing Commander bénéficie d'une ambiance aussi magique. Si vous aimez l'action et l'espace, voilà de quoi être comblé.

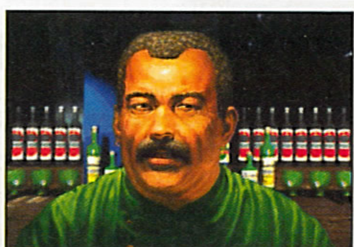


NE VOUS ÉJECTEZ QU'EN DERNIER RECOURS.



Les différents vaisseaux que l'on peut piloter disposent d'un viseur perfectionné. Lorsqu'un missile est employé, un colimateur spécial apparaît (en vert).





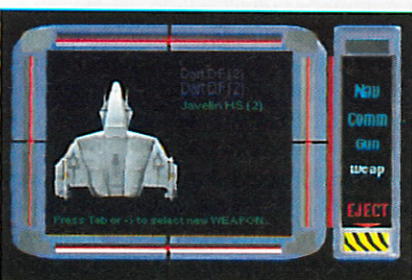


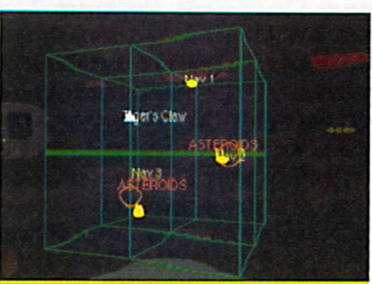


L'écran de communication permet d'envoyer un message au coéquipier, de consulter la carte, de gérer l'armement, etc.



Le graphisme des personnages est très évolué et le traitement de type pastel est très réussi.

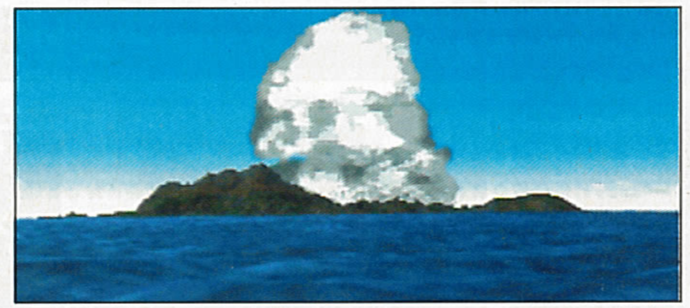




Lors du briefing, le commandant de la base assigne des tâches à ses hommes. La carte 3D permet de comprendre la tactique à adopter.





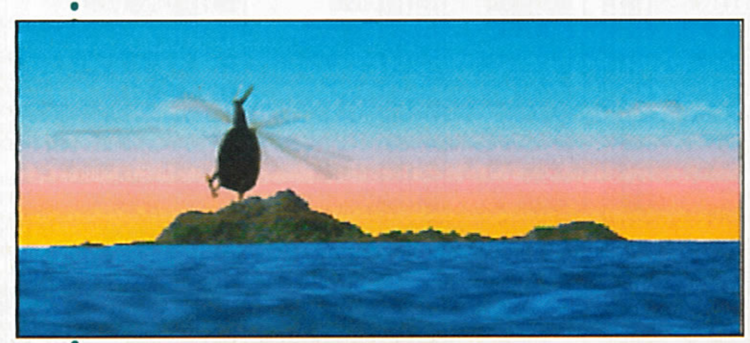


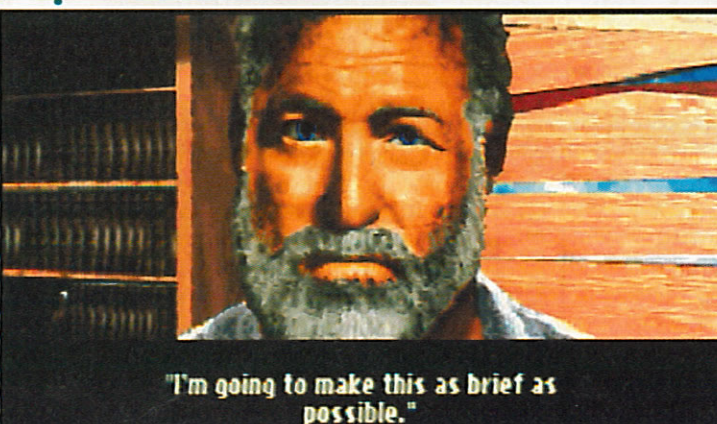
Jagged

PC

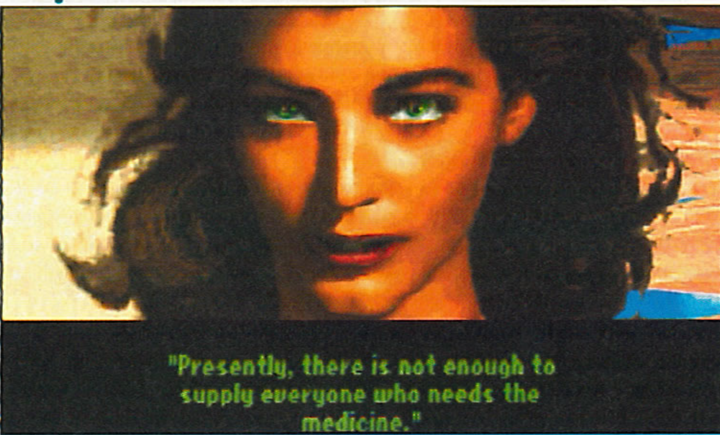
Les soixantes

Léo De

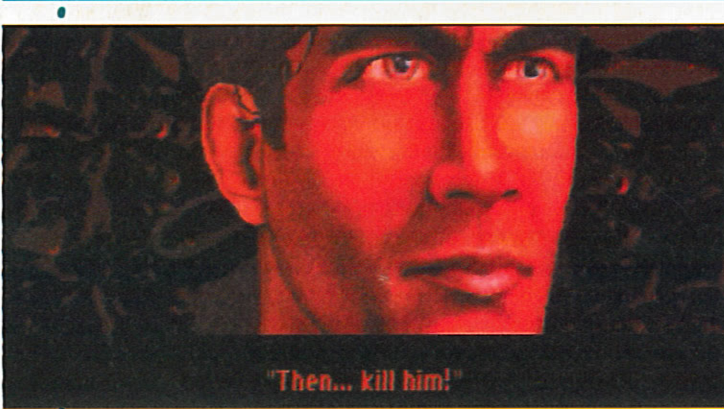




"I'm going to make this as brief as possible."



"Presently, there is not enough to supply everyone who needs the medicine."



"Then... kill him!"

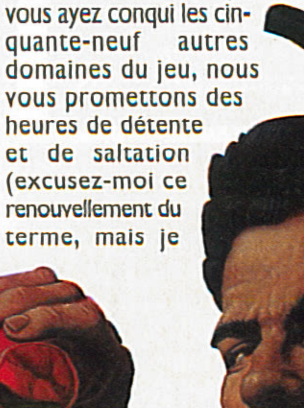
On pourrait résumer le scénario en une demi-ligne : y a des bons, y a des méchants, vous êtes les bons et il faut tirer sur les méchants. En fait, ce n'est que l'emballage qui est manichéen, car la réalisation atteint une profondeur rarement égalée. Je serais déjà bien en peine pour classer le jeu dans une des catégories communément utilisées. Est-ce un jeu de stratégie, de rôles, d'aventure, d'échecs ?... Je vous disais donc, avant d'être interrompu par moi-même (comme disais Desprosges) que ce jeu n'était point sériel malgré sa parenté évidente avec une kyrielle de produits ludiques, communément appelés «jeux», plus ou moins illustrissimes. Mais trêve de tergiversations, laissez-moi, si vous le permettez, vous narrer ce soft par le menu.

«Nucléaire, non merci»

Tout commence sur cette île ridicule qu'est Métavira, bien des printemps avant la période sur laquelle nous pourrons interagir. C'est sur celle-ci qu'eurent lieu des tests de vitrification, entendez par là ce que l'on appelle vulgairement des essais nucléaires, modifiant ainsi la faune et la flore régionales. Bien après cette formidable démonstration de technologie moderne qui fut la gloire de notre bien-aimé pays les États-Unis, une mutation chromosomique se produisit sur certains végétaux chlorophylliens de bonne taille communément appelés arbres par les gueux. Ces derniers subirent une mutation génétique (enfin, je voulais parler des arbres, pas des gueux). En fait, je veux dire que les arbres et les ploucs (à ne pas confondre avec les ploutocrates, bien que parfois il s'agisse des mêmes), subirent une mutation génétique importante qui fit que la sève des arbres permit de constituer de nouveaux médicaments grâce à sa composition spécifique. La sève des arbres, cette substantifique moelle qui n'est point substantifique en fait, car elle permet de sauver des enfants en constituant l'ingrédient principal de nouveaux médicaments, est le dessein que vous devrez garder dans vos neurones tout au long de

Fatigué de votre train-train quotidien ? Marre du métro, marre de ces embouteillages ou de ces satanés retards dans les trains, quand ce ne sont pas des grèves ? Marre du boulot ou des cours ? Marre de bobonne ? Déjà marre de Chirac ? Votre truc à vous, c'est plutôt l'exotisme, les pays chauds et l'action... N'hésitez plus, Jagged Alliance est fait pour vous car il vous permettra de jouer les Bob Denhard, mais pour une œuvre humanitaire...

cette distraction qu'est Jagged Alliance. Une carte, divisée en soixante lopins, constitue la composition de l'ensemble des terrains que vous devrez envahir. Vous commencez avec 1/60e, ce qui n'est pas mal du tout. À vous de vous démener comme un beau diable pour tenter d'investir le reste des parcelles de terrain encore aux mains de votre calculateur. D'ici à ce que vous ayez conqui les cinquante-neuf autres domaines du jeu, nous vous promettons des heures de détente et de saltation (excusez-moi ce renouvellement du terme, mais je





Alliance

CD

mercenaires

URLEVAN





Voici la chambre où vous pouvez engager vos mercenaires.

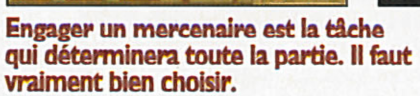
trouve qu'il s'y prête assez bien. Si vous n'êtes pas d'accord, eu égard à la langue française, considérez cela comme un néologisme). Votre compétiteur s'appelle Santino, et il n'est autre que l'ancien collaborateur de Jack Richards, l'érudit qui travaille sur cette fameuse sève. Il est aussi le géniteur d'une catherinette plus que séduisante.

«Mains pleines de sang, tête haute quand même»

J'aurais pu introduire une complémentarité à cet intertitre, en rajoutant : ou le grand régime du «l'un n'empêche pas l'autre», mais cela l'aurait rallongé considérablement, et ce n'est pas autorisé. Alors, excusez-moi platement de la répétition, ô combien vulgaire (NDLR: oui, il serait peut être temps d'en venir au fait. L'esprit de l'escalier a ceci de dangereux qu'on a vite fait de rater une marche...). Sachez en effet que pour déjouer les projets de Santino, vous devrez mobiliser huit mercenaires au maximum pour sauver les végétaux. Ces hommes auront des caractéristiques bien précises comme dans un jeu de rôles : santé, agilité, dextérité, prudence, compétences médicales, capacité à utiliser de l'explosif, aptitude à bricoler, etc. Grâce à leur savoir-faire, ils seront plus ou moins dispendieux et posséderont un certain niveau d'expérience. Si vous n'avez pas fait vos preuves sur le terrain, il y a fort à craindre que vous ne puissiez enrôler tous les soldats, particulièrement les plus aptes. Sur les soixante forts gaillards, certains sont des spécialistes en tout, et vous ne pourrez pas vous acquitter des montants qu'ils vous demandent au bout de quelques jours. Ou bien ils feront la sourde oreille à vos demandes, prétextant que vous n'avez pas assez d'expérience sur le terrain. Cela viendra au fur et à mesure que les jours avancent. D'autres seront autrement qualifiés et ne ruineront pas vos finances. On se demande bien pourquoi ! Pour divers prétextes en fait : l'un parle russe, l'autre n'a pas un inventaire complet, etc. Dans de nombreux JDR, on peut maugréer sur le fait que les aptitudes sont souvent nombreuses, mais elles n'ont qu'un rapport indirect avec le jeu. Dans JA, les spécificités de vos protagonistes sont mises à l'épreuve pratiquement sur chaque action à perpétrer. Prenons pour modèle un de vos équipiers, Dickerson, qui a deux points en mécanique. Il ne parviendra jamais à ouvrir une porte fermée avec deux petites tiges en métal, tandis que celui qui bénéficie de cette aptitude montée à 99, comme Speck T. Kline, y réussira sans aucun doute possible. Tout le principe du jeu gravite autour de ces actions ; elles sont incroyablement nombreuses. Pour preuve, prenez une action aussi coutumière que d'ouvrir une porte ; dans votre vie, bien souvent, vous détenez un trousseau de clés qui vous permet, après les avoir mises dans l'orifice prévu à cet effet, d'ouvrir ce fameux passage menant à l'intérieur de votre domicile. Eh bien, dans le jeu, il en va de même. C'est vraiment sensationnel de pousser la simulation jusqu'à ce point. Vous pouvez également utiliser deux petites tiges de métal qui, en titillant la serrure, vous permettrons d'ouvrir la pièce ou la demeure tant convoitée. Et vous verrez, dans la vie, c'est pareil. Il nous reste aussi la troisième méthode, certes un peu plus spontanée, mais qui, n'en doutons point, est beaucoup plus cocasse. Il s'agit en effet de dégoupiller un objet de forme ovale, de le lancer très vite sur l'accès désiré. Miracle, l'ouverture se crée ! Et une fois de plus, chez vous, si la porte est close et si vous avez oublié vos clefs et négligé d'emmener votre passe-partout, il vous reste quand même cette







Engager un mercenaire est la tâche qui déterminera toute la partie. Il faut vraiment bien choisir.



L'ensemble de l'équipe et ses résultats.



Au début de chaque mission, vous pouvez réagencer l'inventaire de chaque mercenaire.



Une personne qui se déplace peut être interrompue si un de ses adversaires est articulièrement bien placé, pour le descendre notamment.



Vos personnages n'aiment pas se faire tirer dessus !

À la fin d'une mission, un membre de votre personnel vous signale qu'il a eu le dernier ennemi du secteur.





L'intérieur des bâtiments peut être rempli de surprises.

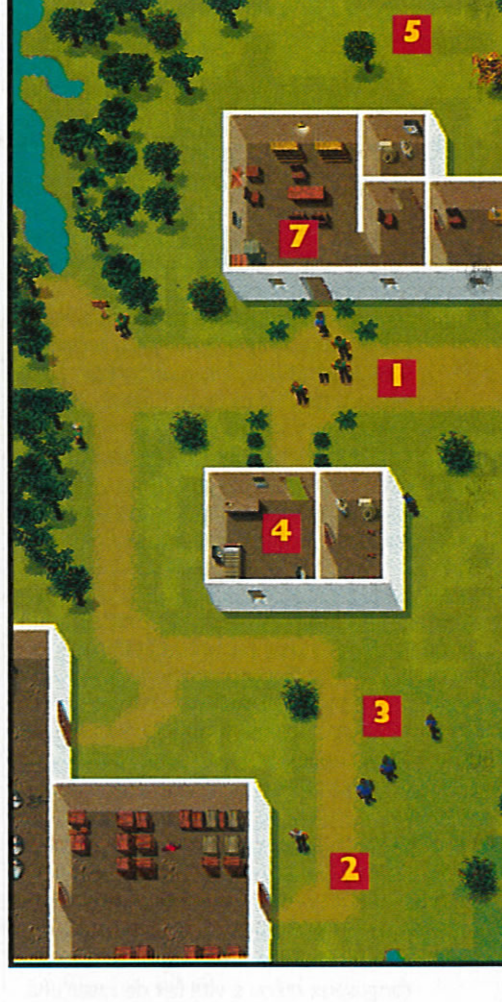
Voici la carte générale du secteur.



- **Prenez en priorité des mercenaires qui possèdent une veste, cela leur permet d'avoir un inventaire plus important.**
- **Prenez aussi Ivan, le soviétique, il ne coute pas cher, n'a rien à prouver au niveau de ses compétences, mais parle exclusivement le russe. Arôcho. (Ayant vaguement fait du russe, je vous garantis que ce n'est pas du yaourt mais de vraies phrases).**
- **Guérissez vos soldats au fur et à mesure qu'ils reçoivent des coups.**
- **Investissez les baraquements ennemis lorsque vous etes tous réunis.**



Aaah, le vieux est content de vos exploits !



solution, onéreuse il est vrai, de balancer une grenade sur le seuil. Réaliste à l'extrême. La liste pourrait être longue quand on pense à ces centaines d'actions réalisables aussi diverses que de retoucher une arme en vue de l'améliorer grâce à un bout de métal.

«Croire en une équipe pour tous, c'est clair»

Demain, quand vous m'aurez fait confiance en ayant lu ce test, que vous aurez voté pour moi euh... que vous aurez acheté le jeu, vous vous apercevrez que ce ne sera pas facile et qu'il faudra faire des sacrifices. Ces hommes, ces femmes (vos mercenaires) ont bien connu la fracture sociale ; c'est ainsi qu'ils ont été amenés à être ce qu'ils sont, des mercenaires sans foi ni loi. Ils sont d'origines très différentes et possèdent leur propre personnalité. Les premiers que vous pourrez employer – car vos capitaux ne sont pas fantastiques – sont un peu jeunes, manquent d'expérience et n'ont pas beaucoup de matériel. Vous aurez même affaire à une dinde, euh... je voulais dire à une personne du sexe faible à l'intellect déficient, et pour parfaire le tout à la voix éreintante. Et voilà qui me donne l'opportunité de vous toucher un mot sur le côté technique de ce jeu, à savoir les voix vocalisées par digitalisation. Chaque personnage dit environ 250 phrases (rappelons au passage qu'ils sont une soixantaine). C'est très audible, et on s'accorde aussi à penser, dans les milieux autorisés, que ces phrases sortiront en français. Là où le bât blesse, c'est que les graphismes sont trop sommaires et, une fois de plus, on aurait préféré du S-VGA.

Pour posséder une bonne équipe, il faut qu'elle soit variée pour bénéficier d'une plus grande efficacité. Il vous faudra obligatoirement un thérapeute, un mécanicien, voire un spécialiste en explosifs qui pourra désamorcer les bombes enterrées avant que quelqu'un ne s'y frotte. Les autres devront être bons tireurs ou encore agiles et rapides. Quand vous choisirez vos mercenaires, n'oubliez pas de les prendre, dans la mesure du possible, avec un bon équipement. Il est de rigueur qu'ils aient une veste avec de nombreuses poches afin d'y placer tout un tas d'ustensiles nécessaires au bon déroulement des opérations. Ne privilégiez pas non plus certains personnages au détriment d'autres, car ces derniers se vexeraient; il n'y a rien qu'ils ne détestent plus que

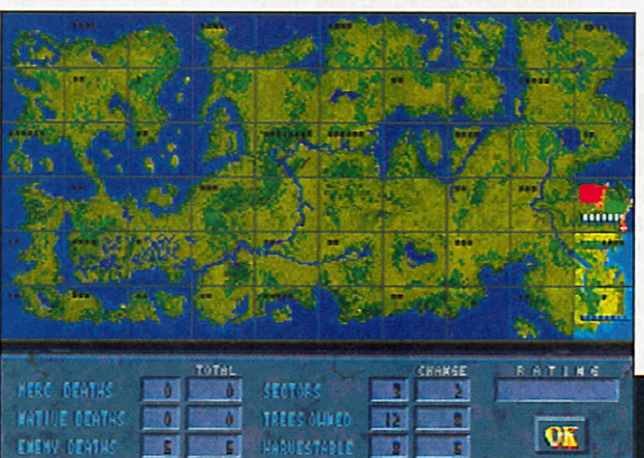


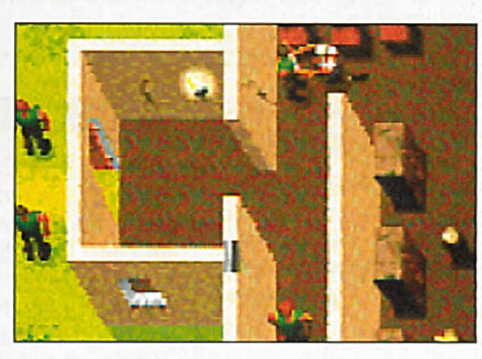
1 : Au début du jeu, votre équipe de départ qui n'a pas encore été soumise aux assauts de vos nombreux ennemis.
2 : Envoyez donc un des membres de votre équipe fouiller les environs, histoire de récupérer un peu de matos.
3 : Voici les gardiens qui protègent vos secteurs. Bien qu'ils ne soient pas aussi compétents que les membres de votre équipe, ils vous prêteront main forte lorsque des ennemis voudront s'approprier vos terres.
4 : Cette petite bicoque contient de nombreux chargeurs de pistolets.
5 : Si vous placez tous vos mercenaires à cet endroit, vous pourrez les faire voyager au nord. Attention de bien les regrouper !
6 : Dans ce bâtiment, vous pourrez trouver une veste à cinq poches, un coutelas et un pistolet. De quoi rééquiper un personnage qui n'a pas un superbe inventaire.
7 : Pas grand-chose d'intéressant dans cette maison, si ce n'est une clé qui pourra ouvrir la porte près du 8.
8 : Dans cette maison, vous trouverez un kit de bricolage et vous pourrez aussi ouvrir un bon nombre de caisses qui contiennent des objets plus ou moins précieux.



Lorsque deux personnages sont assez proches, ils peuvent s'échanger des objets facilement sans que l'un ait besoin de mettre un objet par terre et l'autre de le ramasser.







En fin de journée, un résumé vous est proposé sur la carte de Métavira.

de se retrouver à cours de munitions au cours d'une bataille. Pensez donc à leur inventaire de temps à autre ; de toute façon, ils rechargent automatiquement. Ne protégez pas l'un d'entre eux, n'en faites pas un capon, cela a une légère tendance à frustrer ses compagnons.

> "Nous y trouverons leurs poussières et la trace de leur vertu"

Si les premiers terrains qu'on doit conquérir sont assez faciles à s'approprier, cela se trouble dès que l'on en a récupérés une dizaine. Vos adversaires possèderont des mitrailleuses qui feront des ravages parmi vos troupes, si vous n'avez pas fait tout ce qui était nécessaire sur les terrains déjà conquis où vous pourrez revenir tout à loisir. C'est toujours bon de retrouver un ou deux gilets pare-balles que l'on a négligés. Auquel cas, c'est la mort assurée quand votre ennemi possède une arme à répétition. Il faudra protéger vos hommes comme s'il s'agissait de la prunelle de vos yeux, car ils sont très précieux. Cela vous permettra d'acheter des mercenaires beaucoup plus compétents, ce que vous ne pourriez faire s'ils perdaient la vie. Je vous fais confiance. Mesdames, mesdemoiselles, messieurs, vive la République, vive la France. Au revoir.

EDITEUR : Sir-Tech • **CONFIG** : 486 à 33 MHz, 4Mo • **TAILLE** : 90 Mo • **DISTRIBUÉ PAR** : Delphine Software (1) 43 59 47 47

Ce soft n'est pas un des plus beaux qu'il m'ait été donné de voir, mais il bénéficie d'une finition vraiment parfaite quant aux actions possibles. On se demande quelles sont les limites du jeu en ce qui concerne les interactions entre les objets (le bricolage), les personnages (leurs humeurs). Classieux.

REMARQUES

La documentation sera bien évidemment traduite et complétée, car même si elle est importante, elle est loin d'apporter les renseignements nécessaires pour "rentrer" dans le jeu.





Ici, vous pourrez lourder les mercenaires qui vous ont déplu lors d'une journée.



Hidden Worlds

Magic Carpet Data

PC CD

Dur, dur !

Ce premier Data disk de Magic Carpet respecte bien l'esprit du jeu mais il s'avère être trop dur.

REMARQUE

Cette version du Data Disk nécessite bien entendu le CD du jeu original.

LORD CASQUE NOIR

Magic Carpet vous a plu ? Vous en redemandez ? Eh bien ne bougez pas, on va s'occuper de vous. Que diriez-vous d'un petit monde couvert de glace où il ne fait pas bon vivre, hein ? Les monstres y sont encore plus nombreux que précédemment et de forme nouvelle. Certes, vous aurez encore affaire à de gros vers ou à des dragons, mais beaucoup d'entités sont inédites. Les 25 niveaux qui vous attendent comprennent en outre des châteaux et des bâtiments pour la plupart redessinés. Enfin, vous disposez désormais du terrible «Homing Meteor», un sort tout bonnement terrifiant pour qui se le prend sur le coin de la tronche. Mais il demeure un problème, et de taille : la difficulté. Alors que bon nombre d'entre vous s'en sont plaints dans l'épisode précédent, la trouvant bien trop élevée, Hidden Worlds pousse le bouchon encore plus loin. Les 60 premières missions du jeu original vont vous paraître de la rigolade en comparaison. Seuls les maîtres apprécieront car les autres vont rapidement s'énerver, d'autant plus qu'il se pourrait que le cheat mode ne fonctionne plus dans la version commerciale (on vous tiendra au courant). J'en profite d'ailleurs pour rectifier une petite erreur apparue dans "Jeux Crack" du n° 60 de Joy : lorsque le tapis est à l'arrêt, il faut taper «i», suivi de «ratty», avec deux "t" et non un seul comme nous vous l'avions écrit. Dès lors, ALT+ les touches de fonction vous donnent un tas de trucs géniaux.

GENRE : Data Disk • EDITEUR : Bullfrog • DISTRIBUTEUR : Electronic Arts (16) 72 17 07 83



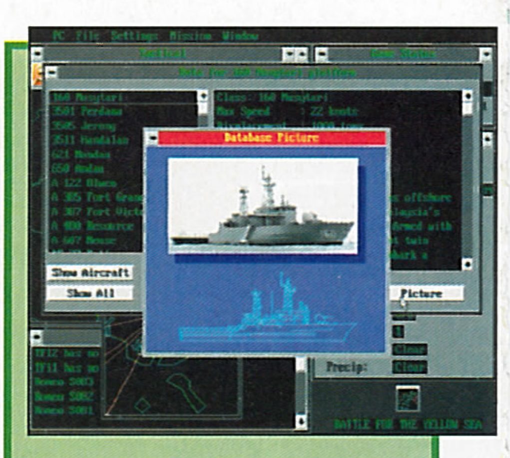
Rien à dire au niveau technique, c'est du grand art. Mais la difficulté, trop grande, ne permet pas d'apprécier pleinement ce data disk. Dommage !

INTERET 60

+ Les nouveaux monstres et décors. L'ambiance.

– La difficulté.

TECHNIQUE –



Harpoon 2 Battlesets 2 & 3:

Cold War & Westpac

PC

Seul devant un radar

IANSOLO

La simulation de guerre navale moderne a son monument : Harpoon II, tiré du jeu de plateau du même nom. Testé succinctement dans Joystick n° 52, ce wargame a pourtant de nombreux supporters. Bonne nouvelle pour eux : Three-Sixty sort deux extensions à Harpoon qui apportent de nouveaux scénarios (15 par pack) ainsi que de nouveaux bâtiments, cartes et photos. Dans Cold War, on nous convie à un retour en arrière avant la chute du mur de Berlin. Les nostalgiques vont pouvoir continuer le bras de fer OTAN-URSS. Dans Westpac, on tombe sur une région du monde plutôt peuplée. Entre le Japon, la Chine, l'Australie et la Corée, les scénarios actuels sont vraiment hyper réalistes. Bonne Troisième Guerre mondiale, les gars !

EDITEUR : Three-Sixty • DISTRIBUTEUR : U.S. Gold, (1) 41 06 96 70 • NOTICE : Anglais • CONFIG. RECOMMANDÉE : 486/33 avec 8 Mo Ram et carte S-VGA 1 Mo • PLACE DISQUE DUR : 5 Mo par battleset.

INTERET 80



Maabus

PC CD

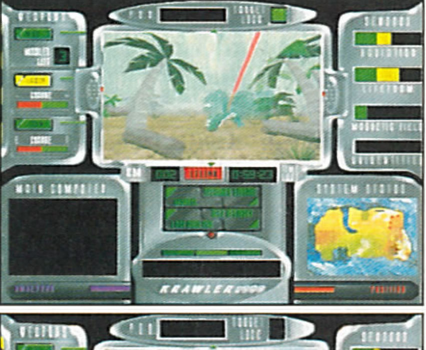
Trop court, trop vague

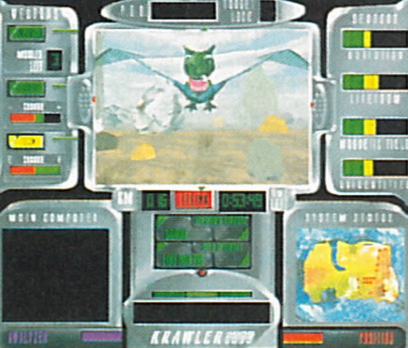


Développé par une équipe canadienne, Maabus exploite relativement bien Windows, notamment au niveau de la vidéo. Hélas, sa durée de vie est trop courte et l'intérêt trop limité.

LORD CASQUE INDIGO

Ils y vont fort, chez Microforum ! Si l'on s'en tient au texte imprimé sur la jaquette du jeu, nous voilà en face du plus extraordinaire des jeux. "Des personnages révolutionnaires", qu'ils disent. Quels personnages ? Le jeu ne comporte que d'étranges bestioles mutantes apparaissant dans des séquences précalculées. Je vais donc me charger de remettre les choses à leur place. Vous êtes envoyé sur l'île d'Aloratora afin d'y découvrir une source de radiation d'origine totalement inconnue. À bord de votre Krawler 1000, il va vous falloir progresser sur l'île en bravant tous les dangers qui vous y attendent et en résolvant quelques énigmes. L'interface représente l'intérieur du vaisseau. Sur la gauche, trois armes sont mises à votre disposition. Ce sont elles qui vous permettront d'éliminer les monstres qui vous attaqueront. Le krawler 1000 comporte également un bras manipulateur permettant de saisir ou d'utiliser des objets et un analyseur. La suite coule de source, on évolue sur l'île à travers une multitude de séquences 3D précalculées qui ont le mérite d'être en 32 000 couleurs, si toutefois votre carte le supporte. Hélas, toute cette mise en scène, tous ces artifices ne servent qu'à masquer la pauvreté du jeu. En plus, une partie ne peut guère durer plus de 120 minutes, et la difficulté est beaucoup trop faible. L'interactivité y est sans intérêt et on a l'impression de se trouver devant un remake de Critical Path. Les 3 CD que comporte le jeu ne sont donc pas un argument de durée de vie, loin s'en faut. Seule la qualité des séquences est à même de sauver l'ensemble.







INTERET 40



Le scénario est intéressant. Le graphisme des personnages est magnifique. La durée de vie est conséquente.

–

Les textures et le moteur 3D ne sont pas déments. Encore quelques soucis d'ergonomie.

TECHNIQUE 70



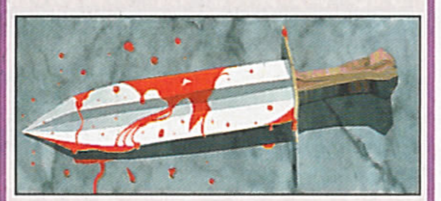
GENRE : Aventure • Editeur : Microforum • Distributeur : Stargonaut (1) 39 70 58 73 • NOTICE : VF • NOMBRE DE JOUEUR(S) : 1 • CONFIG. MINI. : 486 DX33, CD x2, Windows 3.x • Testé sur 486 DX2 66 en 32 000 couleurs

Un intérêt très limité, une interface de jeu plus jolie qu'utile, mais de superbes séquences 3D. Contrairement à ce que dit la boîte, on est très loin du jeu le plus excitant qui existe.

Legions

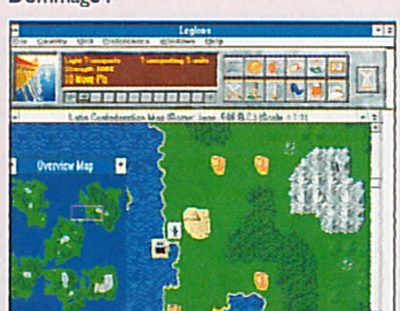
PC

Le wargame triste à mourir



IANSOLO

Depuis la nuit des temps, les peuples de la Terre se sont affrontés pour la conquête de territoires. Legions nous propose de revivre ces bastons au travers de dix scénarios de 1200 avant J.-C. à 800 après J.-C. (les guerres dans le Péloponnèse, la conquête de la Gaule par César, l'avènement de Charlemagne...). En tant que leader d'un empire, vous allez devoir jongler entre la diplomatie, la simulation économique et la stratégie militaire. Évidemment, sur le papier ça sonne bien. Mais Legions ne tient pas ses promesses. L'aspect gestion économique est très limité puisqu'on ne peut pas changer la production des villes. Il faut attendre des dizaines de tours pour acquérir des armées puissantes qu'on envoie ensuite directement au casse-pipe. Legions tourne sous Windows, ce qui ne favorise pas la réalisation. Pour vous dire, le graphisme des boutons et autres panneaux d'infos est plus travaillé que la carte des territoires et les icônes des armées. Dommage !



INTERET 60 **TECHNIQUE 65**

Trop grand décalage entre la doc qui est très complète et une réalisation simplifiée à l'extrême. Le sujet aurait mérité un traitement plus en profondeur.

EDITEUR : SSI • DISTRIBUTEUR : Mindscape : (16) 99 79 66 48 • NOTICE : anglais • NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 5 joueurs • CONFIG. MINI. : 386/33 avec 4 Mo de RAM, S-VGA • PLACE DISQUE DUR : 15 Mo



Ultimate Soccer Manager



PC



Plus réaliste que jamais



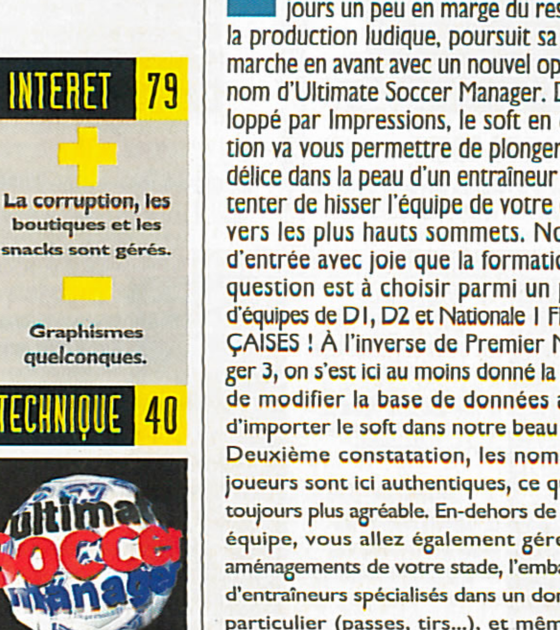
Grâce à Impressions, vous allez pouvoir, pour la première fois, emprunter dans une simulation de management la «voie Tapie». Finirez-vous comme lui ?

PINKY (P.IN.K.Y.)

La simulation de management d'équipes de football, genre toujours un peu en marge du reste de la production ludique, poursuit sa lente marche en avant avec un nouvel opus du nom d'Ultimate Soccer Manager. Développé par Impressions, le soft en question va vous permettre de plonger avec délice dans la peau d'un entraîneur et de tenter de hisser l'équipe de votre choix vers les plus hauts sommets. Notons d'entrée avec joie que la formation en question est à choisir parmi un panel d'équipes de D1, D2 et Nationale 1 FRANÇAISES ! À l'inverse de Premier Manager 3, on s'est ici au moins donné la peine de modifier la base de données avant d'importer le soft dans notre beau pays. Deuxième constatation, les noms des joueurs sont ici authentiques, ce qui est toujours plus agréable. En-dehors de votre équipe, vous allez également gérer les aménagements de votre stade, l'embauche d'entraîneurs spécialisés dans un domaine particulier (passes, tirs...), et même les bars, stands de frites et de gadgets aux alentours de l'enceinte ! On se croirait dans Theme Park ! Côté gestion, le soft est donc d'un réalisme à toute épreuve, proche parfois du cynisme le plus total. Ainsi, sachez qu'il est possible de corrompre l'équipe adverse en cas de force majeure ! Mais gare si vous vous faites piquer... Hélas, force est de constater que le graphisme d'USM est un peu momoche pour ce qui est des menus, et très laid quand se déroulent les matches. Au moins les rencontres en question sont-elles animées et permettent-elles de suivre l'évolution des joueurs pour juger de leur forme de manière bien plus efficace que dans PM3. Je vous laisse avec une mise en garde du manuel des plus comique : "L'utilisation du nom des joueurs, managers et clubs existants ne signifie pas et ne doit pas laisser croire que ces joueurs, managers et clubs se sont portés garants de ce produit OU qu'aucun d'entre eux ne soit mêlé à des affaires de corruption". Ah bon ? Dommage, je connais des enquêtes qui avanceraient bien plus vite avec un tel outil...



EDITEUR : Impressions • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48 18 50 00 • NOTICE : VF • DISPONIBLE SUR : Amiga/A1200





Une sim. de management très intéressante et réaliste, mais d'une qualité graphique des plus douteuse...



Zorro

PC

Zorro pointé.

LORD MASQUE NOIR

Ce pauvre Zorro n'a vraiment pas de bol. Pour sa première adaptation sur PC, il est tombé sur Capstone, un éditeur plus réputé pour ses daubes que pour ses hits. Ce dernier titre ne déroge pas à la règle. Imaginez une réplique de Prince of Persia dotée d'un graphisme en 256 couleurs, et remplacez ce cher prince par Zorro. Le problème, c'est que l'animation est largement en deçà de celle du jeu plagié, et la précision des mouvements – la jouabilité donc – est assez déplorable. Mais les exploits techniques ne s'arrêtent pas là. Le CD comporte quelques séquences vidéo en S-VGA. Du coup, elles sont dans une fenêtre minuscule et saccadées, alors qu'elles auraient pu être en plein écran et fluides en VGA. Mais ils le font exprès chez Capstone, ou quoi ? Remarquez qu'ils s'entraînent depuis longtemps. Enfin, j'en connais un qui doit être bien content d'être masqué, car après ça, il aurait sûrement honte de se balader dans la rue.

GENRE : Arcade • EDITEUR : Capstone • DISTRIBUTEUR : US Gold : (1) 41 06 96 70 • NOTICE : VF • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIG. MINI. : 386 DX 33 • Testé sur 486 DX2 66







INTERET- TECHNIQUE 10







Avec 

Devenez "Le" créateur de jeu de l'année et

gagnez un tour du monde

Il vous suffit pour cela de créer votre propre jeu avec Klik & Play et de nous l'envoyer avant le 31 Août 95.
Nous choisirons parmi tous les jeux reçus les meilleurs programmes.

A vos souris !!!

1er PRIX : Le grand vainqueur international peut se préparer pour un

tour du monde fabuleux.

Avec, en plus,
8 000 Frs d'argent de poche,
à vous les plages de rêve et les pays que vous avez toujours eu envie de visiter.





2e PRIX : Le gagnant Français recevra un superbe PC Multimédia FUJITSU ICL. Indiana Power Multimédia, équipé d'un processeur Pentium 75 Mhz, de 8Mo RAM, de 540 Mo Disque AT/IDE, d'un lecteur CD-Rom et de 256 Ko mémoire cache, vous permettra de créer des jeux encore plus étonnants. Avec Indiana, votre imagination n'a pas de limites. Créer son propre monde ou son propre jeu est la plus grande des aventures.

3e PRIX : Le meilleur créateur parmi les lecteurs de Joystick se verra offrir un magnifique blouson en cuir Klik & Play, en série limitée, un Tee Shirt Klik & Play et un jeu de son choix distribué par Ubisoft.

4e au 6e PRIX : Ils recevront un Tee Shirt Klik & Play et un jeu de leur choix.

7e au 10e PRIX : Des Tee Shirt Klik & Play leur seront offerts.

Vous avez jusqu'au 31.08.95 pour faire parvenir votre création sur disquette, accompagné d'un petit descriptif, et de vos nom, adresse, n° de téléphone (et photo?) à :
Joystick / Concours Klik & Play - Immeuble Omega - 10, rue Thierry Le Luron - 92592 - Levallois Perret Cedex

Extrait du règlement:
1. Chaque jeu ne peut être envoyé qu'à un seul magazine.
2. Tout jeu qui entre en compétition doit être une création originale et non un dérivé d'un autre jeu déjà disponible dans Klik & Play, ou dans un autre logiciel.
3. Ce jeu est ouvert à tous à l'exclusion des membres du personnel d'Ubi Soft, Joystick, Europress et de leur famille.
4. Tout participant accepte que son jeu, dans le cas où il serait sélectionné, soit publié dans Joystick, ou utilisé par Europress à des fins promotionnelles ou non commerciales.
5. Les gagnants de chaque magazine sont choisis par le magazine auquel le jeu a été envoyé.
Le gagnant Français est sélectionné parmi les gagnants de chaque magazine par Europress Software.
Le gagnant International est choisi par Europress Software parmi les gagnants de chaque pays participant au concours.

Réglement du concours déposé.









Sur PC CD-Rom, le jeu est précédé d'une introduction, mêlant images précalculées et vidéos digitalisées de toute beauté.

Tower Assault

PC / PC CD

La tour, prend garde !

VRAI FAUX

Le paradoxe du mois est en fait le paradoxe de l'année.
VRAI
Alors que NHL Hockey 96 sort en août 95 sur 3DO, Windows 95 a de plus en plus de chances de sortir en 96.

Si vous êtes lassé de vous prendre sans fin la tête sur vos jeux de stratégie, un petit plongeon dans ce dernier jeu d'arcade en provenance de chez Team 17 devrait vous permettre de vous défouler un bon coup. Rafraîchissant !



PINKY

Après avoir traîné ses moonboots sur tous les Amiga, voici que Tower Assault fait ce mois-ci son apparition sur PC. Et l'on peut réellement dire que ce jeu a sa place dans votre ludothèque, tant il fait figure d'extraterrestre au milieu de la production habituelle sur compatibles. Les raisons de cette constatation sont simples : d'une part, même si la situation a sensiblement évolué depuis Doom, les jeux d'action ne sont toujours pas l'apanage des PC. Mais surtout, c'est d'un style de shoot'em up qui a presque disparu, dont Tower Assault est (l'ultime?) le représentant, celui des Gauntlets, si populaires à l'époque des 16/32 bits. L'action y est donc vue de haut, avec des personnages qui glissent le long d'un décor en 2D incluant de légers effets de perspective. En tant que membre des Space Marines, vous avez reçu l'ordre de vous rendre avec une quinzaine de vos camarades sur une colonie terrienne dont le commandement est sans nouvelles depuis quelques jours. Arrivé en approche de la planète en question, vous avez la désagréable surprise de constater que les tourelles de défense automatisées de la base se retournent contre vous. Votre vaisseau touché, vous devez atterrir en catastrophe pour vous apercevoir que pas un de vos coéquipiers (ou alors un seul, lorsque deux joueurs humains sont déclarés) n'a survécu à l'opération.

J'aime pas les étrangers qui viennent manger le pain des terriens

Vous voilà donc seul (ou épaulé par votre ultime camarade, suivez un peu) avec pour lourde tâche d'explorer le complexe afin de découvrir les raisons de ce silence prolongé. Dans les faits, cela se traduit par une impitoyable chasse à l'alien tout au long des immenses niveaux qui composent Tower Assault. En sus de vos nouveaux ennemis, il vous faut prêter attention à vos réserves en terme de munitions, d'argent et de clés magnétiques, car tous ces paramètres sont attentivements gérés par le soft. Heureusement, il vous est possible de vous réapprovisionner en collectant les bonus qui jonchent les planchers, ou mieux en les achetant sur des terminaux que vous trouverez dans les couloirs. Il vous est également possible, de cette manière, de faire l'acquisition de nouvelles armes plus puissantes : votre tâche n'en sera que plus simple. Bien évidemment, chaque niveau recèle un objectif particulier (clef spéciale à trouver, générateur à détruire...) dont il vous faut vous acquitter avant de débarrasser le plancher en quatrième vitesse tandis que résonne le compte à rebours final d'autodestruction.

S'il n'est donc rien de très original dans le scénario lui-même, la réalisation de Tower Assault, facteur essentiel pour un jeu d'arcade, ne souffre quant à elle d'aucun reproche. Le graphisme, sans être exceptionnel, fait fort honnêtement son office, et les bruitages digits sont partie prenante dans l'ambiance angoissante qui se dégage du logiciel. Mais c'est surtout l'animation qui nous a impressionnés plus que tout, grâce notamment à un scrolling multidirectionnel d'une rapidité et d'une fluidité jamais vues sur PC.



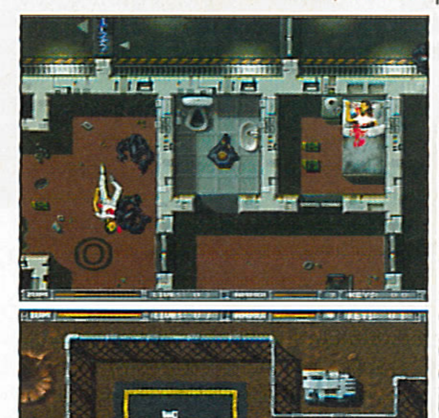
INTERET 80

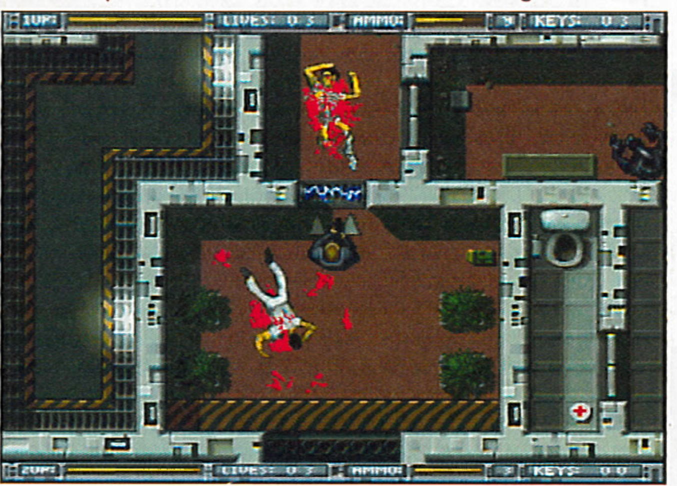
+ La fluidité du scrolling. Les vrais jeux d'action sont rares sur PC. Très sympathique à deux.

– On aurait aimé du S-VGA

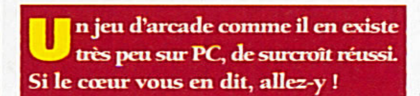


TECHNIQUE 82





EDITEUR : Team 17 • DISTRIBUTEUR : Océan (1) 40 53 92 86 • NOTICE : VF • NOMBRE DE JOUEURS : 2 joueurs • CONFIGURATION MINIMALE : 386SX/25 2Mo de RAM • CONFIGURATION RECOMMANDÉE : 386DX/33 • DISPO SUR : Amiga/A1200/CD32 • TESTÉ DANS JOYSTICK N° 56



Un jeu d'arcade comme il en existe très peu sur PC, de surcroît réussi. Si le cœur vous en dit, allez-y !



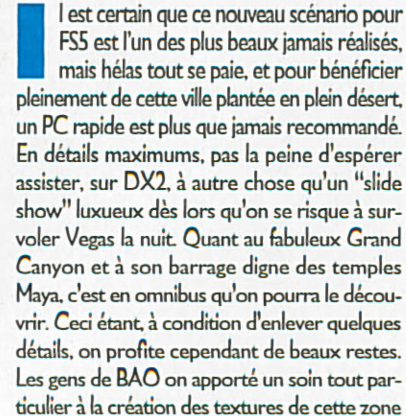
Las Vegas (Data FS5)

PC CD

Le luxe dans le désert



Incroyable ! Les addenda pour Flight Simulator sont de plus en plus beaux. Hélas, ils ralentissent de plus en plus FS5.0.



INTERET 85

C'est beau mais c'est lent. Les progrès sont lents, ai-je coutume de rajouter dans ce cas !

TECHNIQUE 80

MOULINEX

Il est certain que ce nouveau scénario pour FS5 est l'un des plus beaux jamais réalisés, mais hélas tout se paie, et pour bénéficier pleinement de cette ville plantée en plein désert, un PC rapide est plus que jamais recommandé. En détails maximums, pas la peine d'espérer assister, sur DX2, à autre chose qu'un "slide show" luxueux dès lors qu'on se risque à survoler Vegas la nuit. Quant au fabuleux Grand Canyon et à son barrage digne des temples Maya, c'est en omnibus qu'on pourra le découvrir. Ceci étant, à condition d'enlever quelques détails, on profite cependant de beaux restes. Les gens de BAO on apporté un soin tout particulier à la création des textures de cette zone s'étendant sur 10 000 km2. Cela dit, qu'on ne s'y trompe pas, l'intérêt est surtout touristique car Las Vegas n'est pas un aéroport particulièrement imposant en terme de taille. Certes les pistes sont belles, et dans la réalité leur fréquentation est extrêmement importante, mais rien de comparable avec d'autres aéroports internationaux. Ce scenary disk, outre la ville aux casinos et le Grand Canyon, propose quelques sites intéressants, comme cette petite piste perdue en plein désert dont la texture en terre est du plus bel effet. Destiné surtout à tourner avec FS5.1, qui devrait arriver incessamment, Las Vegas, qui existe en disquettes ou CD-Rom, pourra, dans cette dernière version, être installé partiellement sur disque dur, le reste des accès se faisant sur le CD (bonjour le temps de chargement !). Dans cette optique, un message emprunté à FS5.1 apparaît en rouge en plein milieu de la fenêtre de visu à chaque accès. Très perturbant. À noter que la version française de Las Vegas est accompagnée de cartes supplémentaires et propose une démo de BAO présentant, en format .AVI, les très attendus Tower et Flight Shop. On trouve aussi, sur ce CD, diverses démos de Vista Pro et l'indispensable mise à jour de Video for Windows. Comme vous devez mourir d'impatience de découvrir FS 5.1, sachez que cette nouvelle version, un peu plus rapide, comporte une nouvelle option permettant de bénéficier d'un brouillard extrêmement réaliste et que les textures diffèrent suivant les saisons. Elle offre également l'opportunité de gérer plus facilement les différents scénarios en les rangeant proprement dans des dossiers.

EDITEUR : BAO • DISTRIBUTEUR : VMS : 69.33.17.57 • NOTICE : VF NOMBRE DE JOUEURS : 2 • CONFIG. : 486 DX 2 VESA CD-Rom

GUIDE

JEUX...

TINY SKWEEKS

PC

Voici les 30 premiers codes de ce jeu assez difficile :

1 ADJURCES	2 GASIANDI	3 GROIDEKN
4 NEBACRUC	5 RESTUSHA	6 ENTRLACO
7 BOTCREPA	8 OCTOANVA	9 CORDSLPP
10 RANBSKIT	11 TANGVILI	12 DENAJOIN
13 VANBTHER	14 UNPASUBO	15 LANDPAPY
16 PREPPAND	17 NIFESAIL	18 BROCINDI
19 BUSKPULE	20 LOGIMARA	21 OCTOGLAB
22 TRISEMES	23 CONVJEHO	24 RENDCLIN
25 NEGAPOLY	26 PETRACCE	27 SPONENCR
28 LAZYHOMT	29 HENDOUTK	30 PAPYEPIP

Marc De La Cruz

BLAKE STONE

PC

- Pendant le jeu (seulement pour la version commercialisée), appuyez successivement sur les lettres J, A, M, puis sur ENTER. Un message apparaîtra et alors, vous aurez toutes les clés, la santé sera à 100 % et le score sera mis à 0.
- Différentes commandes pour activer le DEBUG MODE (à taper après le nom du fichier de lancement) :
- POWERBALL : Lance le DEBUG MODE : Pendant que le logo «JAM» s'affiche et pendant l'écran «PC-13», appuyez en même temps sur Shift gauche et Shift droite. Un petit son montrera que vous avez bien réussi.

Liste des combinaisons de touches à appuyer :
- BACKSPACE - W : Warp zone
- BACKSPACE - D : Joueur invisible
- BACKSPACE - G : Devenir un dieu
- BACKSPACE - I : Bonus
- BACKSPACE - P : Ecran de pause
- BACKSPACE - Q : Sortie rapide vers le DOS
- BACKSPACE - A : Montre les persos du jeu sur AutoMap
- BACKSPACE - O : Montre les passages secrets sur automap
- BACKSPACE - E : Fin du niveau
- BACKSPACE - B : Couleur de bordure
- BACKSPACE - H : Se tuer
- BACKSPACE - S : Mouvement ralenti
- SHIFT - TAB : Montre l'autoMap avec tous les persos du jeu.

Pour les touches suivantes, il faut que les textures soient sur OFF :
- BACKSPACE - HOME ou PGUP : Couleur du ciel
- BACKSPACE - END ou PGDOWN : Couleur du sol
- Tapez TICS après le nom du fichier sur la ligne de commande pour une TIC INFO dans le tableau de scores : Tapez MUSIC puis pendant le jeu sur BACKSPACE - < une des flèches de direction > pour pouvoir changer de musique. Tapez RADAR pour avoir, pendant le jeu, une vue de dessus rotative mais ATTENTION car cela r-a-l-e-n-t-i-r-a le jeu considérablement.

Touches à taper pendant le jeu (ne nécessite pas le DEBUG MODE)
- 6 et 7 : Avoir tous les bonus
- 7 et 8 : Tuer tous les ennemis
- 6 et 8 : Avoir tous les bonus et tuer tous les ennemis

Alex Zak

NEED FOR SPEED

3DO

Durant le jeu, en vue intérieure, prendre le second pad et faire AI et haut en même temps pour trois nouvelles vues.

Laurent Pontet

WARCRAFT

PC

Voici enfin le cheat mode de ce super jeu : vous devez entrer le code principal (en appuyant sur ENTER comme si vous envoyiez un message). Pour activer les «cheat codes», il doit être saisi avant tous les autres codes. Dans le jeu à 2 personnes, les codes affectent les 2 côtés.

- Code principal : CORWIN OF AMBER

(CODE : EFFET)

NOM DU NIVEAU: Permet d'accéder au niveau voulu (ex : ORC12). Fonctionne seulement en mode campagne.

YOURS TRULY : Passe à la mission suivante (séquence victoire). Fonctionne seulement en mode campagne.

CRUSHING DEFEAT : Passe à la séquence défaite. Fonctionne seulement en mode campagne.

IDES OF MARCH : Passe à la séquence finale de la campagne.

POT OF GOLD : Ajoute 10000 pièces d'or et 5000 bûches dans vos réserves.

EYE OF NEWT : Améliore tous vos pouvoirs magiques avec tous les sorts.

IRON FORGE : Améliore toutes vos technologies immédiatement.

SALLY SHEARS : Affiche la carte complète de la région.

HURRY UP GUYS : Toutes les constructions, unités, améliorations sont effectuées/entraînées dans un temps accéléré.

THERE CAN BE ONLY ONE : Toutes vos unités sont invulnérables, excepté par la frappe directe d'une catapulte et infligeront 255 points de dommage par coup.

Charpentier David

PIZZA TYCOON

PC

Voici comment personnaliser un personnage : dans les 100 personnages proposés, choisissez-en un qui vous convient au niveau de la photo. Prenez son numéro de fiche, c'est-à-dire en calculant le nombre de fiches déjà passées (ex : Elvis Bailey est la 11ème fiche). Allez dans le répertoire «CHR» et cherchez après le fichier «C N°_de_fiche-1 E.PC» (C10E.PC dans ce cas-ci). Faites-en une copie de sécurité.

- Allez en fin de fichier. De l'octet 3155 à l'octet 3163, on retrouve dans l'ordre : âge, popularité, santé, énergie, intelligence, charisme, dextérité, personnalité, courage (1 octet par caractéristique). À l'octet 3167, on a le don en cuisine. À l'octet 3144 et 3145, on a l'argent.
- Pour les caractéristiques, je vous conseille une valeur maximale de 95 (5F). Après tout, personne n'est parfait. Par contre pour l'argent, n'hésitez pas : FF FF ! Remarque : vous aurez plus que 65535 $ dans le jeu, c'est assez bizarre d'ailleurs !

Michael Collas

CRACK !

Si vous ne savez pas comment utiliser les patches, comment remplacer les octets dans un fichier ou ce qu'est l'hexa, il suffit de nous demander le mode d'emploi, qu'on ne publie pas chaque mois parce que ça prendrait trop de place, mais qu'on vous enverra en échange d'une enveloppe timbrée à vos nom et adresse.

DETROIT

PC

Quelques conseils pour ce fabuleux jeu : tout d'abord, il est impératif de s'installer aux États-Unis. Prenez par exemple USA NO. Si vous êtes seul contre l'ordinateur, il sera très facile de faire de nombreuses ventes.

- Créez une berline et vendez-la à un prix inférieur aux concurrents (environ 650-700) pour faire quelques 150 francs de bénéfice par auto.
- Ne faites pas de grosses dépenses dans la publicité, juste de l'ordre de 150 francs pour chaque journal et les affiches.
- Dès le premier tour, achetez très vite les trois autres points de vente aux USA pour grandir très vite avant les autres. Si possible, n'achetez qu'une usine car les frais de port de l'usine NO sur tous les USA sont gratuits.
- Contentez-vous d'améliorer votre niveau usine. Il vous faut ensuite au moins 3 à 5 points de vente (ou plus) par région au USA.
- Si vous le pouvez, employez tous les chercheurs.
- En cas de gros stocks de véhicules, n'hésitez pas à licencier ou stopper l'usine un mois car il n'en faut pas trop. Environ 25 hommes par chaîne de montage suffisent. Laissez les salaires comme ils sont au départ mais si vous les augmentez, la demande augmentera aussi.
- Essayez ensuite (au bout d'un an) d'entrer en Europe et au Canada, vous vendrez quelques autos. Si un pays n'en vend aucune, fermez le commerce qui entraîne des frais (n'oubliez pas d'arrêter la pub aussi).
- Vers 1 an et demi/deux ans, vous devriez avoir de nouveaux moteurs et pourrez créer un modèle plus performant à ce niveau.
- En fin de mois, placez tout votre argent dans la banque. Les intérêts sont impressionnants. Si vous avez des dettes en début de mois, on vous prélèvera automatiquement la somme sur le compte mais tout votre argent aura rapporté des intérêts.
- Mis à part le début où il faut vite s'agrandir, maintenez une production constante et attendez pour vous exporter.

Bref, si vous prenez très vite ce grand marché américain avec un prix compétitif de votre auto, vous devriez voir vos concurrents crouler très vite. Un dernier conseil : pour les modèles, ne faites pas la camionnette au début d'une partie. Je me suis fait gauler la dernière fois avec cinq ou six véhicules vendus par moi... Le bide!!! Un grand bravo à ce jeu que je préfère à Theme Park.

Cédric Fouquet

DARK FORCES

PC-CD

En plus de ceux déjà publiés (N°60), voici les super secret cheat codes de DARK FORCES :
LADATA : Coordonnées de votre position
LAIMLAME : Invulnérabilité complète
LADIDAOOHLALAFALALALALALALALAH : Mohc nu dans les cut-scenes
LACDS : Carte complète y compris gardes
LASUPERCALIFRAGILISTICEXPIALIDOCIOUS : Passe en mode réseau multijoueur
LAUNLOCK : Obtenir l'inventaire complet
LAPOGO : Désactive le test de hauteur (pour mieux sauter, grimper)
LAISASLADOESYOUKNOWWHATIMTALKINABOUT : Essayez pour voir (18 ans et +)
LARANDY : Super puissance pour les armes
LANTFH : Téléporte à la position courante de la carte
LAQUICKBROWNFOXJUMPEDOVERTHELAZYDOG : mesure vitesse de frappe
LABUG : Mode insecte
LASKIP : Sauter un niveau en le terminant victorieusement
LASPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAM : Active tunnel carpien
LAMAXOUT : Donne tout l'équipement
Codes pour passer directement à un autre niveau :
LAJABSHIP : Aller au niveau : vaisseau de Jabba
LATALAY : Aller au niveau Talay dans la base Tak
LASEWERS : Aller au niveau Egouts (Anoat city)
LATESTBASE : Aller au «Research facilities»
LAGROMAS : Aller aux mines de Gromas
LADTENTION : Aller au centre de détention
LAROBOTICS : Aller au «Robotic facility»
LARAMSHED : Aller au «Ramsees hed»
LANARSHADA : Aller au Nar Shaddaar
LAFUELSTAT : Aller au dépôt de carburant
LAIMPCITY : Aller à la cité impériale
LAEXECUTOR : Aller à l'exécuteur
LAARC : Aller au «Arc hammer»
LASECBASE : Aller à la base secrète
Remarque : ces codes doivent être entrés assez rapidement et en mode Qwerty. That's all folks...

Biggles

HERETIC

PC

Dans le programme SETUP, tapez F1, non seulement vous pourrez choisir directement votre niveau, quel que soit l'épisode, mais pour les masos, l'option RESPAWN ressuscitera tous les montres environ 30 secondes après leur mort. Si par contre, vous mettez NO MONSTER, devinez la suite : vous gagnez une paire de skis.

Yoann Baldi

LE ROI LION

PC

Voici un cheat code pour ce jeu. Tapez à l'écran de titre : DWARF. Le message «CHEAT ENABLED» va alors apparaître. Commencer le jeu. Pendant la partie, appuyez sur «L» pour aller au niveau suivant et sur «H» pour la vie au maximum !

Marc Azoulay

GUIDE

JAMMIT



Voici la liste des codes du jeu de basket 1on1 :

Avec SLADE	Avec CHILL	Avec ROXY
MRKYMCY	TZMYNYN	DKRBNSN
HNSFJLD	THMSLNS	STPKRNR
DWGTSTN	DNWYGLL	SSNHYDN
DMDWYDZ	DLMRVNN	JNFRBCN
TRYBRNM	MRNLYNG	LRNCHLS
BRNMCMN	MKGLSCK	PLWRHDS
JSPHKSL	THMSCCY	STWSPKN
PHLSRGR	JRBRGHT	BBSKNNR

Stéphane Pinsach

CYBERIA

PC-CD

Voici quelques astuces et codes :
Dans le début du jeu, sous l'aile de l'avion, il y a une bombe, appuyez sur les interrupteurs suivants :
- En mode EASY : en comptant de droite à gauche, les 2 premiers inters sont calés à droite et le 6ème doit être en position basse (ordre de manipulation : 2ème inter, 6ème inter).
- En mode NORMAL : en comptant de droite à gauche, les 2 premiers inters sont calés à droite, le 3ème en haut, le 6ème doit être en bas, le 7ème en haut, et le 8ème en bas (ordre de manipulation : 2ème inter, 8ème, 6ème inter).
- En mode HARD : en comptant de droite à gauche, les 2 premiers inters sont calés à droite, le 3ème en haut, le 4ème en bas, le 5ème en haut, le 6ème doit être en bas, le 7ème en haut, le huitième et 9ème en bas (ordre de manipulation : 2ème inter, 8ème, 6ème, 5ème, 4ème).

Voilà, vous pouvez partir tranquille. À l'entrée de la base ennemie, une porte vous barre le passage. Appuyez sur les interrupteurs suivants (en comptant de droite à gauche) :
- En mode HARD : 1 en haut, 2 en haut, 3 en bas, 4 en bas, 5 en bas, 6 en haut, 7 en bas (ordre de manipulation : 7, 5, 2).
- En mode NORMAL : idem mode HARD
- En mode EASY : 1 en haut, 2 en haut, 3 en bas, 4 en bas, 5 en bas, 6 en haut, 7 en bas (ordre de manipulation : 7, 5).

Toujours dans la base, pour passer la 1ère «security door» faire :
- En mode HARD comme en mode NORMAL comme en EASY, appuyez successivement sur les touches 2, 5, 7, 1 et ENTER (flèche).

Plus loin, un ordinateur vous demandera un mot de passe : EINSTEIN.
En sortant de cette salle, un des cyborgs ennemis essayera de vous faire sauter avec une grenade. Tuez-le vite, puis allez sur le côté de l'ascenseur et mettez les signes suivants :
En haut : «cercle fendu sur le dessus»
Au milieu : «rectangle composé de 4 barres en forme de losanges»
En bas : «triangle fissuré sur le côté droit»
La porte se fermera, voilà pour les codes.

Nicolas

SIMCITY 2000

PC

Voici un code pratique. En activant le CAPS LOCK tapez FUND pour avoir à chaque fois 10000 francs en plus.

Blaise Pralong



HERETIC

PC

Qui veut des cheat codes ? Y en aura pour tout le monde : arrivé au «Big Boss» de fin, tapez IDKFA et… surprise… Pour ne plus craindre la mort, faites IDDAD. Pour avoir la carte complète avec les pièces secrètes, tapez RAVMAP une fois, tapez à nouveau RAPMAP et les objets apparaissent aussi. Enfin, avec TICKER, vous provoquez l'affichage d'un indicateur en haut à gauche de l'écran. Le nombre de points visibles indique le nombre d'images/seconde avec la formule approximative suivante : nbre d'images = 70/(nbre de points visibles +1). Ah oui, j'oubliais, ces codes sont pour clavier QWERTY !

Jerry Molotaur

Envoyez-nous vos meilleurs trucs et astuces, vous gagnerez 300 F par soluce publiée et 50 F par astuce (codes de niveau, patches, mots de passe, touches secrètes, conseils, etc). Envoyez le tout à Joystick, «Jeux Crack», 10 rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex.

MARATHON

MAC

Pour accéder à tous les niveaux, au moment de commencer une partie, cliquez sur Begin New Game en maintenant les touches Commande et Option enfoncées. Une boîte de dialogue apparaît, tapez un chiffre de 0 à 35, correspondant au niveau souhaité.

Marathon Man

THEME PARK

MAC

Lorsque vous créez votre parc et que le jeu vous demande votre surnom (nickname), tapez HORZA. Par la suite, il suffit de taper sur C pendant le jeu pour obtenir 50000$. Toujours pendant le jeu, Maintenez Tab, Caps Lock, Shift gauche, Control gauche et Option gauche, puis tapez W: tous les rides deviennent disponibles. Avec les mêmes touches, tapez V et les coordonnées de la souris s'inscrivent en haut de l'écran.

Max Dick

RISE OF THE TRIAD

PC

Voici de nombreux codes supplémentaires par rapport à la liste déjà publiée dans Joy N° 58. La première colonne représente le code à taper à l'indice du DOS, la deuxième colonne, le code à taper durant le jeu. Les codes précédés d'une astérisque sont utilisables uniquement dans la version enregistrée. Notez qu'il y a quelques codes dont je ne connais pas l'effet.

	\ecc	dipstick	activation des cheat codes
	\bum	slacker	donne les 3 clés (v 1.2 seulement)
	\lee	maestro	jukebox
	\map	cartier	carte complète
	\www	chojin	appuyez sur 0 pour choisir les armes
	\ofp	huntpack	goodies
	\die	86me	suicide
	\rel	reen	refaire niveau
	\gw3	plugem	machine gun
*	\gwa	split	split missile
*	\gwb	kesofdeath	sphère d'énergie kinétique
*	\gwc	homerun	mode dieu
*	\gwd	cujo	arme chien
	\fun	n/a	mettez en pause et faites des rotations souris
	\ekg	n/a	extreme gib mode
*	\dog	woof	mode chien temporaire n/a
		record	enregistrer une démo n/a
		stop	arrêter enregistrement démo n/a
		play	jouer la démo
	\you	?	????
	\no	?	????
	?	have	????
	?	life	????

Tous ces codes sont à taper en Qwerty. L'écran de présentation change aussi suivant des dates spéciales de l'année. Voici les dates que j'ai trouvé : Noël (25 décembre), Halloween, 4 Juillet, 16 Avril.

Derumier Alexandre

STREET FIGHTER 2

PC

Voilà de quoi améliorer cette conversion affligeante :
- Chargez le jeu en tapant SF2/updownmove et, miracle, vous ne disparaîtrez plus de l'écran lorsque vous sauterez !
- Vous en voulez plus ? Ok, tapez SF2/vesa105 et le jeu tournera en 1024x768 et 256 couleurs sur une carte SVGA VESA.

Olivier Dumazy

PINBALL FANTASY

PC

Quand la balle tombe dans un des trous des côtés : simultanément, levez le flipper de ce même côté et donnez un coup de barre «espace» (normalement, si vous tapez au bon moment, la balle devrait atterrir sur le flipper opposé...). Voilà, avec un peu de doigté et cette astuce, vous devriez pouvoir exploser tous vos scores.

Pacôme Beru

MAGIC CARPET

PC

Outre les combinaisons ALT & Touches de fonction disponibles sous le «cheat mode» (pendant le jeu, appuyer sur «I» et tapez ensuite «RATTY» puis < entrée >, pour l'obtenir) on peut aussi utiliser [SHIFT] & [C] pour changer de niveau (tapez «WIN» et un niveau entre 01 et 51 puis < entrée >). Essayez aussi la touche «R» pour changer la résolution du jeu entre VGA et SVGA.

Marcel Maigre

COLONIZATION

PC

Vous rêviez de jouer à quatre ? Eh bien c'est simple. Si vous avez une souris, quand vous êtes au niveau de sélection des quatre nations, faites un mouvement de rotation avec la souris pour faire tourner le curseur. Là une cinquième case apparaîtra (marquée «au printemps»). On pourra ensuite (en allant jusqu'au jeu) jouer à quatre. On remarquera par contre quelques bugs : d'une part, vous ne pourrez pas afficher de score, car quoi qu'il en soit vous êtes quatre, mais vous êtes tous considérés comme des Incas. Un autre bug : les contours des pièces seront bleus. Le truc marche à tous les coups !

Xavier Cousi

CHAOS CONTROL

CD-I

Voici quelques trucs pour vous aider dans votre quête.
- Dans le 1er stage, quand vous êtes dans Manhattan, il faut surtout concentrer vos tirs sur les robots de combat (rouge, bleu, violet) ainsi que sur les tanks chenilles ennemis, car ces deux sortes d'engins vous font de nombreux dégâts par leur puissance de feu. Pour le boss (robot géant), il ne faut pas tirer sur son bouclier et tirer par rafales : laissez le bouton 1 appuyé jusqu'à ce que la barre d'échauffement du canon soit à fond, puis arrêtez d'appuyer, attendre que la barre revienne à zéro et recommencer l'opération.
- Dans le 2ème stage, pour les 2 boss, tirez également par rafales. Pour le premier, tirez dans l'espèce d'œil et pour le deuxième, tirez dans l'endroit qui s'ouvre et se referme.
- Dans le 3ème stage, rien de particulier.
- Dans le dernier stage se trouve un labyrinthe. Il faut prendre tout droit la première fois, puis à droite. Le boss de fin de niveau est encore un robot géant. Une fois terminé, admirez la superbe scène finale.

Lachaussée Sébastien

COMMANDER BLOOD

PC

Pour avoir un pion, quand on n'en a plus, il suffit d'aller et de repartir de Vénusia jusqu'à ce que vous en gagniez un. Allez chercher du Bionium le plus souvent possible et parlez à Honk, il vous donnera de précieux indices.

Cristophe Kuhner

RÉPONSES MICRO

Je suis allé acheter mon premier PC et je me suis dit pourquoi pas m'acheter Dark Forces en même temps. Je l'installe, tout va bien (je suis heureux). Lorsqu'il me demande si je veux faire un «boot disk» (pouvez vous m'expliquer ce que c'est), je lui réponds oui. Il formate la disquette. Après je lance le jeu et il me dit que je n'ai pas assez de mémoire (avec 8 Mo de RAM) et qu'il faut mettre un «boot disk» de Lucas Arts. Je suis désespéré, comment dois-je utiliser ce «boot disk»?
Los poulpos

Pour «booter» avec ce type de disquette, il faut la laisser dans le lecteur quand vous démarrez la machine, puis seulement après, lancer le jeu. A présent, une petit explication générale : pour qu'un ordinateur comme un PC puisse fonctionner, il faut que beaucoup de petits programmes fonctionnent en même temps que l'application principale (le programme que va réellement employer l'utilisateur). Ces petits programmes ou «routines système» s'occupent des tâches ingrates mais vitales à la machine, comme la configuration interne des composants électroniques, la détection des touches du clavier, la lecture ou l'écriture des données sur disque dur ou disquette, l'affichage sur l'écran, etc. Avec le PC, une partie des routines internes se trouve dans une mémoire morte (gardant l'information même ordinateur éteint) appelée ROM BIOS. Ces micro-programmes très rustiques mais rapides font directement la liaison avec les puces électroniques. Une autre partie tout aussi vitale, utilise le BIOS (Basic Input Output System) pour fournir à l'utilisateur des commandes plus évoluées, c'est le système d'exploitation. DOS (Disk Operating System) est le système d'exploitation le plus courant sur PC, mais il en existe d'autres. Le problème c'est que le système d'exploitation n'est pas placé en ROM mais doit être chargé et exécuté en mémoire vive (contenu perdu à l'extinction) à partir d'un disque dur ou d'une disquette pendant la phase de démarrage (phase de boot) de l'ordinateur. Tout disque dur ou disquette de boot a été préparée de manière spéciale (formatage avec l'option/s qui inscrit tout au début de la disquette ou du disque dur (secteur de boot) des informations obligeant l'ordinateur à charger automatiquement le système d'exploitation (pour DOS : IO.SYS, MS-DOS.SYS et COMMAND.COM, sont copiés automatiquement lors du formatage) pour rendre l'ordinateur opérationnel. Une particularité du «boot» sur disquette est qu'il a toujours la priorité sur le «boot» du disque dur (un PC avec une disquette système dans le lecteur démarre toujours sur cette dernière, il n'ira chercher le DOS sur disque dur que s'il est sûr que le lecteur de disquettes est vide ou contient une disquette sans système DOS). Bref l'intérêt pour les jeux, c'est qu'il suffit de créer une disquette système adaptée au jeu pour qu'une fois placée dans le lecteur, on démarre l'ordinateur (bouton Reset, combinaison CTRL ALT DEL ou bouton M/A) sans avoir à modifier la 2ème configuration sur le disque dur. Et comme beaucoup de jeux nécessitent une configuration mémoire spéciale, il vaut mieux utiliser la disquette de boot quand une option de création automatique existe, plutôt que de bricoler la configuration de travail du disque dur. Bien entendu les configurations de démarrage ne sont pas aussi rudimentaires que ce qui a été décrit. Deux fichiers définissables par l'utilisateur (CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT) sont également exécutés au démarrage permettant de définir la manière dont seront utilisés les divers périphériques et programmes utilitaires présents où la manière dont la mémoire va être organisée (Les PC sont passablement compliqués de ce côté). Bref, nous ne saurions trop vous recommander d'investir dans un ouvrage d'initiation au DOS.

Votre ordinateur pousse des bips de détresse ? La mémoire vive fait de l'amnésie ? Le port de communication est en plein éthylisme ? Le processeur se cogne tout le temps la tête au ventilateur ? Bref, votre copain favori est bien malade. Exposez-nous vos problèmes techniques en détail. Ecrivez à : Joystick REPONSES MICRO, 10 rue Thierry Le Luron 92502 Levallois Perret Cedex.

J'ai un problème avec mon ordinateur et ma manette. A l'origine, j'avais racheté la carte son d'un copain (Sound Galaxy BX 2), avec un port pour manette. Mais, ô désespoir, le programme de calibrage ne détecte pas de manette (idem pour les jeux), alors que chez le copain la manette et le port allaient très bien. Croyant que c'était le port jeu qui avait rendu l'âme, j'ai acheté une gamecard (SV-211), mais là également le même problème. Un technicien m'a affirmé que le problème pouvait venir d'un conflit d'IRQ avec la carte Son. Mais après plusieurs essais, même résultat. Que faire ? Est-ce le BIOS (AMI-1993) qui en est l'origine ? Si oui, comment y remédier ?
Math

Le technicien a probablement raison, cet ennui est classique du conflit d'interruptions/adresses. Utilisez le logiciel de diagnostic MSD fournit avec DOS pour vérifier qu'il n'y a pas d'IRQ ou d'adresses mémoires attribuées à 2 cartes à la fois. Attention si vous utilisez la nouvelle gamecard avec la carte sonore, il ne faut pas oublier de désactiver le port manette intégré à la carte sonore (cavalier à déplacer sur cette carte, voir doc). Dans votre cas, ce n'est pas un problème de vitesse de processeur trop élevée, car ce dernier se manifeste plutôt par une détection et un fonctionnement de la manette erratiques. Même si on peut utiliser des appels BIOS pour lire l'état des joysticks, il est improbable que le BIOS soit responsable du problème.

Transport Tycoon ne peut se charger sur mon micro du fait qu'il réclame un driver de souris version 8.2 ou supérieur (je possède un driver 8.01). Microprose conseille de faire une manipulation à partir des disquettes d'installation de Windows, que je ne possède pas puisque mon micro a été livré avec des logiciels préchargés. Où et comment diable, installer un driver compatible avec ce jeu ?
Patrice Cousteau

Normalement, un driver souris (MOUSE.COM ou MOUSE.SYS) est livré aussi bien avec le DOS qu'avec WINDOWS. Donc commencez par chercher dans les répertoires correspondants (regardez aussi dans UTIL si vous avez un répertoire de ce nom). Lancez directement les pilotes en tapant MOUSE quand vous serez dans le répertoire concerné pour obtenir le numéro de version. Les DOS récents (V 6.0 et au dessus) disposent en effet d'un pilote de version 8.2 ou supérieure. Vous n'avez pas à disposer des disquettes d'installation forcement. Notez qu'à ce sujet, si votre fabriquant de matériel est sérieux, quand DOS et Windows sont pré-installés, l'ordinateur doit disposer d'un utilitaire permettant de recréer les disquettes d'installation à partir de votre disque dur si ce n'est pas le cas, réclamez-les à votre revendeur (de même, il ne devrait pas avoir de problème pour vous fournir si nécessaire le driver souris, vu

qu'il est des plus courants), il faut absolument que vous disposiez d'une sauvegarde de ces programmes car vous pouvez être sûr que vous aurez à réinstaller Windows ou DOS tôt ou tard et de toute manière disposer d'un «backup» de sécurité est vital. Le «driver» souris est généralement installé à partir du fichier AUTOEXEC.BAT où il aura une ligne type :
LH chemin_accès\MOUSE.COM
ou simplement
chemin_accès\MOUSE.COM
(ex : C:\MOUSE\MOUSE.COM
ou LH C:\DOS\MOUSE.COM)..

Je souhaiterais changer de PC. Je possède actuellement un 386 SX33 + Mo RAM DD 40 Mo, carte Soundblaster et accompagnements courants (carte SVGA + moniteur). Je voudrais acheter un portable correct (avec station d'accueil). Que me conseillez-vous ? Je suis étudiant et 40 % de mon temps micro est consacré au traitement de texte + tableur ; 10 % à des applications «créatives» et 50 % aux jeux. Combien puis-je vendre mon 386 ? Que puis-je trouver à 20000 F ? (+ la vente de l'ancien PC). Mes besoins étant appelés à évoluer (programmation ; image de synthèse, mais surtout PréAO), je voudrais quelque chose d'adapté. Ma TV peut-elle faire office d'écran ? Si oui, est-ce un bon écran (SVGA ?). Pensez-vous qu'il faille opter pour la technologie TFT ? Vaut-il mieux un DX4/100 DSTN (voire P90 DSTN) qu'un DX2 (50 ou 66) TFT ? L'autonomie n'est pas trop un problème, car il s'agit juste d'emmener le micro entre domicile et lieu de travail. Quel genre de lecteur CD ROM prendre pour la station d'accueil ? (vitesse X3 X4 X6 ?). La mémoire des portables est-elle compatible avec les PC de bureau (SIMM) ? Le disque dur l'est-il lui aussi ? Pensez-vous qu'une baisse de prix risque d'intervenir d'ici septembre ? Un portable peut-il rivaliser avec un PC de bureau ? Quel ratio faut-il appliquer pour avoir la vraie valeur d'un portable par rapport à un PC de bureau ? Quelle genre de carte son 16 bits intégrée trouve-t-on dans les modèles décrits dans les publicités ? Quel genre de cartes vidéo est intégré ? Peut-on faire évoluer une carte mère de portable ? Peut-on, si non, changer de carte mère ?
Demaria Cyril

Votre ancienne configuration sera difficile à vendre plus de 3 ou 4000 francs. Dans le monde des portables, vu le niveau de technicité nécessaire à ce type de machines, il vaut mieux si possible, opter pour une marque reconnue comme Toshiba, HP, IBM, Compaq, ce sera également une garantie pour les extensions car contrairement au PC de bureau classique, elles sont spécifiques à chaque type de machine ou de marque (hors évidement les cartes type PCMCIA qui utilisent un standard commun largement diffusé). Le problème est que d'après ce que vous nous dites, vous recherchez une configuration couleur multimédia et en pratique, les moins chères (à part chez les «taïwanais») démarrent justement autour des 20000 F pour des configurations moyennes (affichage couleur double balayage). Quelques exemples de machines à examiner: Kenitec 486DX4, Toshiba Satellite T2150, HP Omnibook 4000C 4/50 ou 4000CT 4/50 en TFT. De plus si vous comptez jouer ou faire de la PréAO, un bon affichage s'impose, or même si le DSTN (écran à cristaux liquides passif à double balayage) est un progrès sur les autres technologies d'affichage passif, il n'y a guère que les écrans TFT (à matrice active) qui offrent une solution satisfaisante et proche d'un moniteur vidéo classique. Le problème étant que les machines utilisant ces écrans et «multimédia» sont vendues à partir de 25000 F environ. Bien qu'il existe des boîtiers adaptateurs pour utiliser une TV comme moniteur, c'est une solution à proscrire en pratique, car un téléviseur à du mal à afficher plus de 640 X 350 points (Hercules) en non entrelacé (donc oubliez le SVGA). De plus, une TV n'est absolument pas conçue pour être regardée à 40 cm de distance comme un moniteur classique. Ce type d'affichage serait donc à réserver à un usage occasionnel ou à la rigueur pour jouer. Entre le choix DX4/100 STN et DX2 50 TFT nous opterions sans hésitation pour le TFT (la qualité d'écran est vitale, la vitesse de la machine est moins critique). Même si l'autonomie n'est pas capitale pour vous, essayez d'acheter une machine atteignant au moins les 2 h 30 d'autonomie. Vu les dernières baisses de prix, le type de lecteur de CD ROM le mieux placé est le quadruple vitesse. Non la mémoire des portables n'est pas compatible avec les PC de bureau. Elle peut être intégrée pour partie à la carte mère, des connecteurs permettent souvent de rajouter des modules mémoire, mais ils sont presque toujours spécifique à chaque constructeur. Notez que vous pouvez exploiter le port PCMCIA pour connecter des cartes de mémoire externe format carte de crédit. De même, les disques durs des portables sont assez particuliers, même si ils fonctionnent aussi en IDE, voire en VESA Local bus, il s'agit de modèles faible consommation adaptés de très petite taille (2" 1/2). Oui, les prix baissent régulièrement dans ce domaine aussi, mais le rythme est moins soutenu que pour les machines de bureau. Oui, un portable peut rivaliser au niveau performances (à part l'affichage où la vitesse est un peu inférieure) avec un PC de bureau. Globalement, il y a peut être un rapport prix de 2,5 ou 3 entre PC portable et de bureau pour un niveau de performances comparable. Les cartes son intégrées dans les portables multimédia actuelles sont des 16 bits compatibles Soundblaster et MPC2. Les cartes vidéo sont actuellement de bonne facture (VLB accélérées avec 1 ou 2 Mo RAM) et n'ont pas grand chose à envier aux cartes des PC normaux quand on les utilise sur un moniteur vidéo standard. Par contre la gestion d'un écran LCD (même TFT) est de par nature plus lente que celle d'un écran cathodique. Non, le changement de carte mère est exclu au niveau de l'utilisateur, par contre des possibilités d'évolution limitées existent souvent (changement de processeur pour un modèle identique de fréquence supérieure, échange du disque dur, rajout de mémoire) mais il ne faut pas compter modifier la carte vidéo par exemple. L'utilisation d'une station d'accueil permet d'un peu compenser ces lacunes en rajoutant par exemple des ports série supplémentaires ou l'accès à plusieurs unités de disque ou CD ROM.

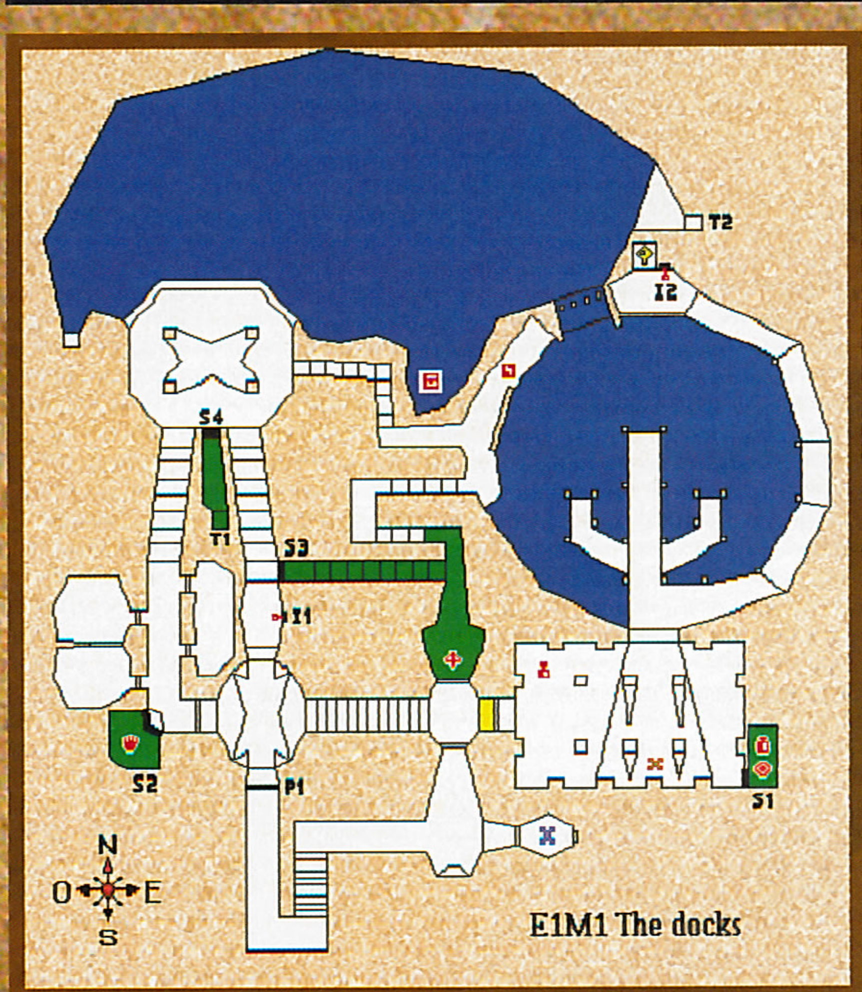
J'ai actuellement un 486 DLC 33. Je voudrais passer au Pentium. Mais je me suis aperçu que je ne pourrais pas y placer toutes mes Rams (8 x 1 Mo). De plus, elles sont en 8 bits et pas en 32 bits comme celles du Pentium. Comment faire pour ne pas devoir les remplacer ? Est-ce que mes 200 W suffiront ?
Vincent

Même si techniquement ce serait envisageable, nous ne connaissons pas de solution permettant de réutiliser vos barrettes 1 Mo x 8 bits pour en faire des 32 bits. Il est exact que les Pentium utilisent exclusivement de la mémoire sur 32 (voire 36) bits. Une solution envisageable serait de vous procurer une carte mère plus classique, acceptant l'Overdrive Pentium qui est compatible avec les 486 et donc les cartes utilisant vos anciennes barrettes mémoire mais le niveau de performances sera inférieur à celui d'une «vraie» architecture Pentium. Oui, à moins d'avoir une machine bourrée d'extensions, une alimentation 200 W devrait convenir.

Here

Sauvé ! Vous allez enfin pouvoir profiter de ce jeu sans risquer de tourner en rond. On dira ce qu'on voudra, mais quand on sait où on met les pieds, ça va mieux.

Histoire 1 • City of the Damned



Niveau 1: E1 M1 The docks (secrets: 4 clés: 1)

- Actionner l'interrupteur I2 pour accéder à la clé jaune.
- Sonder le mur en S1 pour ouvrir la salle secrète.
- Avancer vers le portail, une dalle déclencheuse ouvrira S2.
- Sonder le mur en S3 (emblème en forme d'aigle) pour ouvrir le passage secret.
- Utiliser l'interrupteur I1, pour ouvrir la porte P1 et le passage secret S4.
- Le téléporteur T1 mène dans le grand lac ; pour en ressortir aller au téléporteur T2.

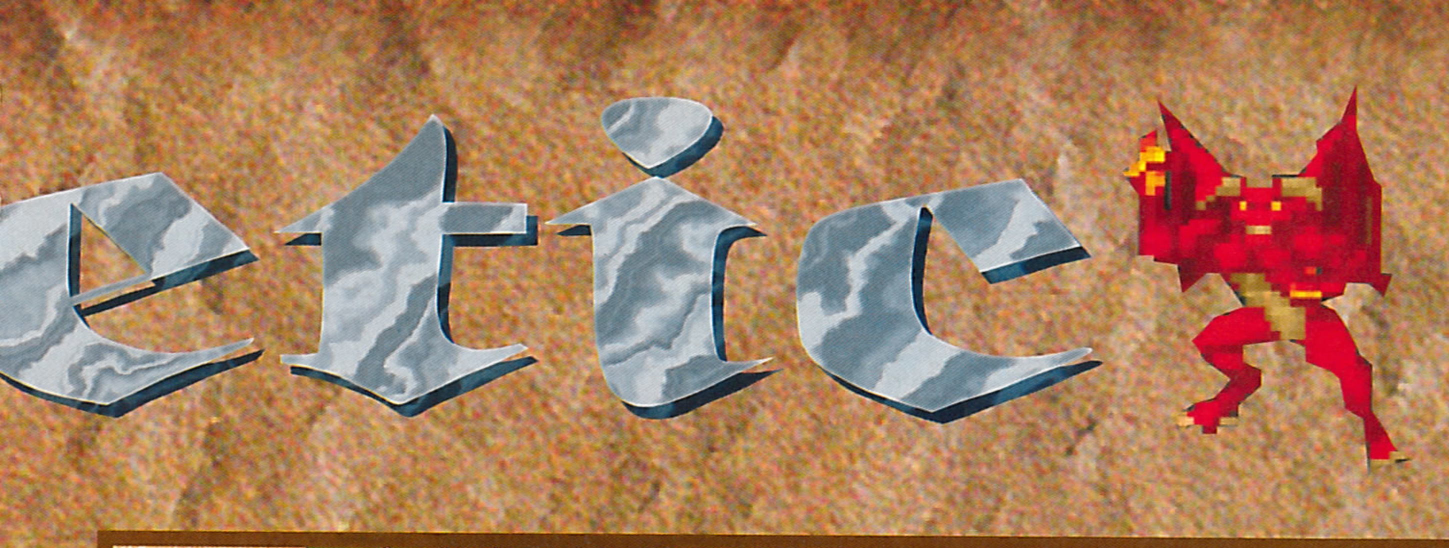


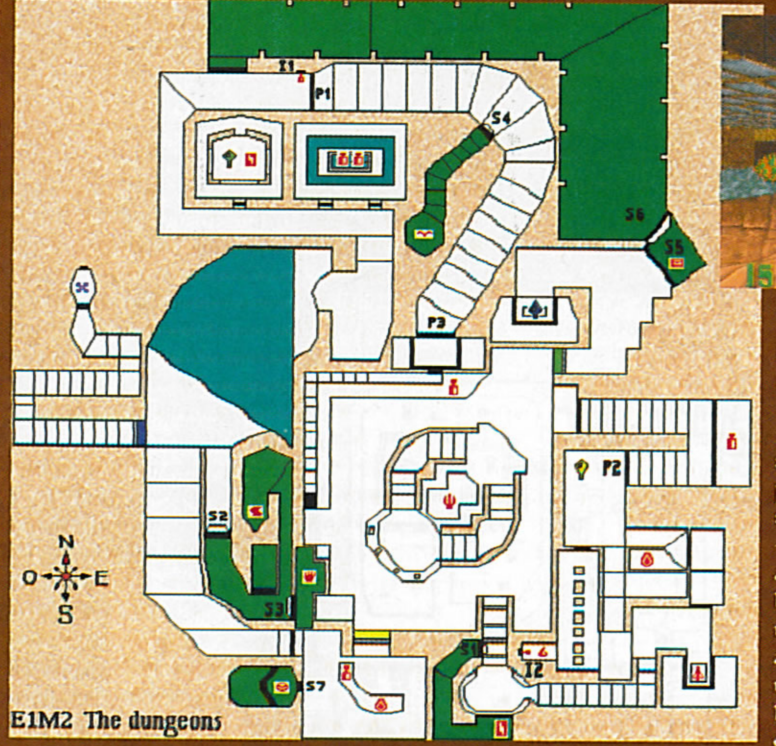
Secret
Lave
Acide gris
Acide rouge
Glace
Eau

Clé bleue
Clé jaune
Clé verte
Début de niveau
Fin de niveau

Wings of wrath
Tome of power
Ring of invincibility
Bag of holding
Mystic urn
Chaos device
Morph ovum
Enchanted shield
Silver shield
Map Scroll
Shadow sphere
Torch
Bomb of the ancient
Crystal vial
Gauntlets
Ethereal Crosbow
Dragon Claw
Hell Staff
Phoenix Rod
Mace of spheres

Attention, selon le niveau de difficulté, les objets disponibles varient (plus d'objets pour plus de difficulté). Ces plans correspondent au niveau de difficulté maximal sans résurrection de monstres : «Thou art smite meister».





Niveau 2: E1 M2 The dungeons (secrets: 7 clés: 3)

– Passez les trois premières portes et sondez le pan de mur sombre en S1 pour accéder à la première salle secrète.

– Dans le coin sud-ouest de la salle aux colonnes, un couloir contient l'interrupteur I2. Il ouvre le pan de mur P2 ; prenez l'escalier découvert, arrivé dans la cour, le bloc de pierre rouge de la salle centrale est remonté. Récupérez la griffe de dragon en exploitant les côtés de la salle, non touchés par le «marteau pilon».

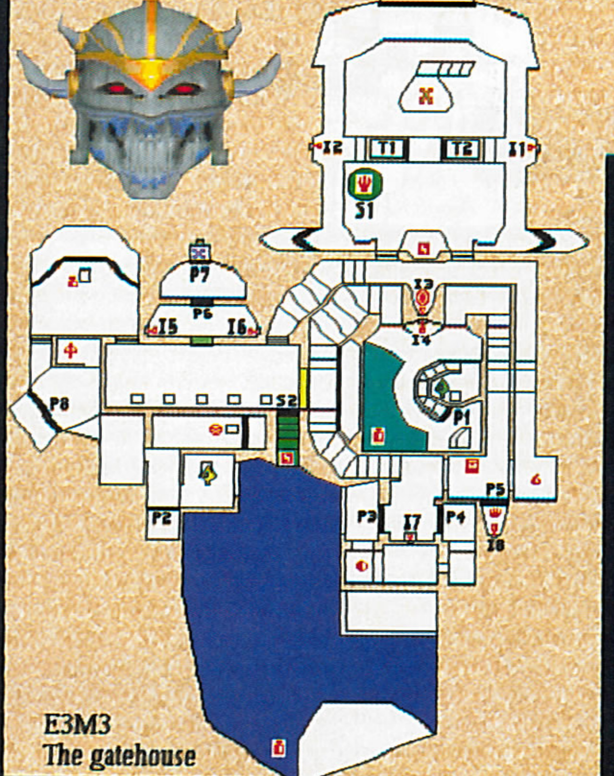
– Passez la porte jaune. Sur le mur ouest de la première salle, sondez la partie sombre du mur pour ouvrir S7. La prise de la «shadow sphère» ouvre le mur du fond.

– Avant de traverser la piscine d'acide encombrée par les sphères explosives, tournez-vous vers le sud. Rentrez dans le petit couloir. Palpez le mur du fond pour ouvrir S2. Palpez le mur est pour ouvrir S3. Allez jusqu'à la partie nord du couloir, récupérez la carte, une salle secrète à côté de S3 va s'ouvrir.

– Traversez la piscine d'acide et remontez au nord. Explorez les deux salles ; dans la deuxième, prenez la clef verte. Après un coude, vous trouvez I1 qui ouvre P1 ; au premier tournant après cette porte, sondez le pan de mur sud pour trouver S4.

– Sortez de S4 et continuez à monter l'escalier, palpez le mur en P3, entrez (les deux pièces est et ouest vont s'ouvrir) ; palpez à nouveau le mur sud, le passage découvert ramène dans la cour centrale. Le pan de muraille s'abaissant en bas de l'escalier peut servir d'ascenseur ; de plus, il fait descendre la plate-forme derrière la porte jaune.

– Passez la porte verte, prenez la clef bleue. Attention, elle ouvre les trois pans de mur qui l'entourent, mais aussi S5. Dans cette pièce, sondez le mur nord-ouest pour accéder à S6. Allez jusqu'au coin le plus au nord-ouest, sondez le mur sud pour retourner au couloir avec la piscine d'acide.

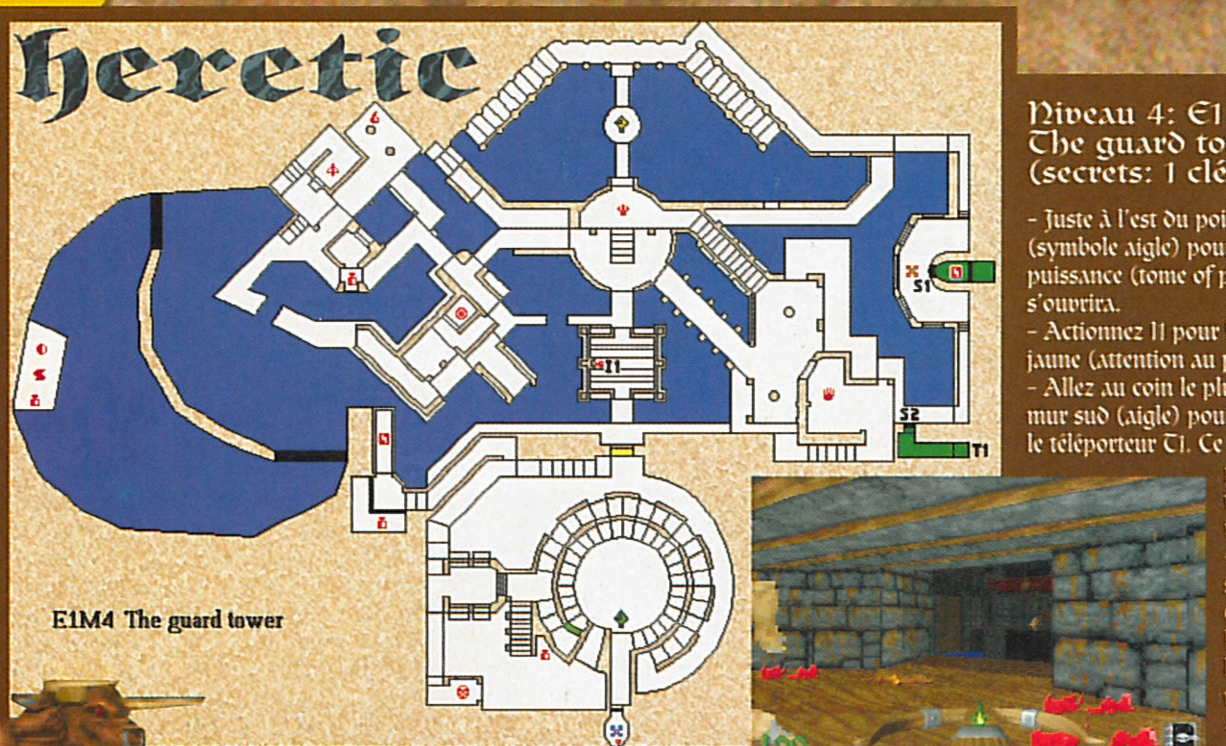




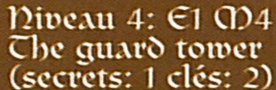
Niveau 3: E1 M3 The gatehouse (secrets: 2 clés: 2)

– Prendre la clé jaune qui ouvre l'accès à l'interrupteur I3 ainsi que P2.
– Actionner I4 : ouvre la porte P1 et permet l'accès à la clé verte.
– I3 ouvre l'accès au téléporteur T2 qui mène sur la muraille où se trouve le livre de puis-sance (power book). Ce déplacement libère alors l'accès à T1 et ouvre deux salles sur la muraille.
– T1 téléporte sur l'autre partie de la muraille et permet de sauter sur le puits S1 dans la cour (sans courir) pour obtenir la griffe de dragon (dragon claw).
– I1 et I2 abaissent les côtés de l'arche au téléporteur pour accéder aux recharges d'armes.
– L'interrupteur I7 ouvre les portes P3, P4, P5.
– La porte P5 ouverte, on a accès à I8 qui ouvre S2 et permet d'aller dans le lac pour récupérer divers objets et munitions.
– La prise de l'arbalète (petite salle à l'ouest du plan) ouvre P8.
– Pour accéder au téléporteur de fin, utiliser I5 pour ouvrir P6, ensuite employer I6 pour abaisser P7, courir et monter dessus pour arriver au téléporteur de fin.

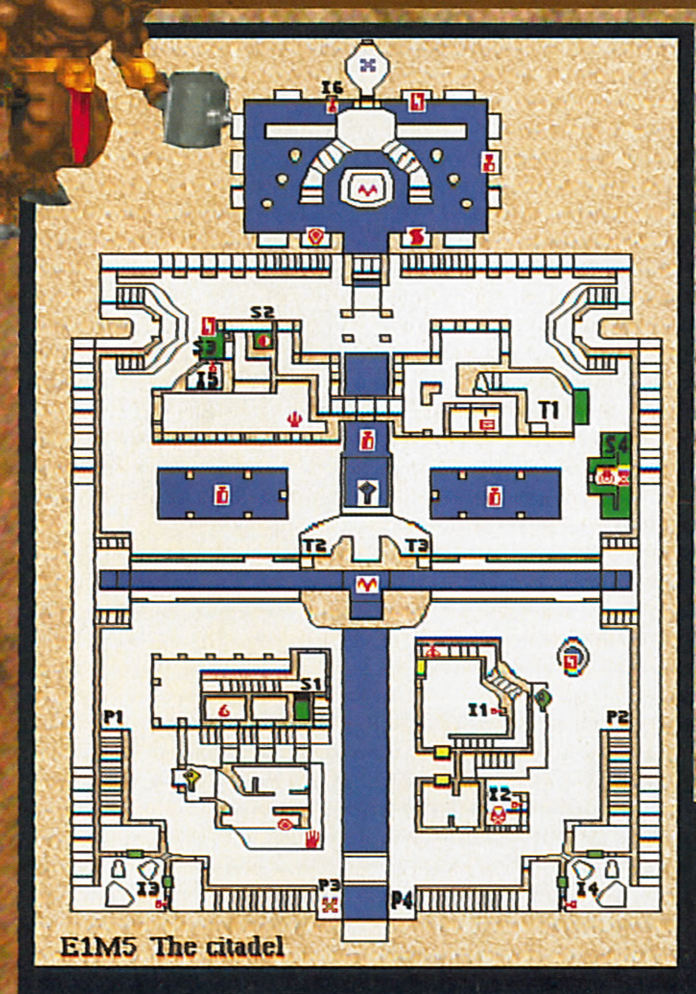
Heretic

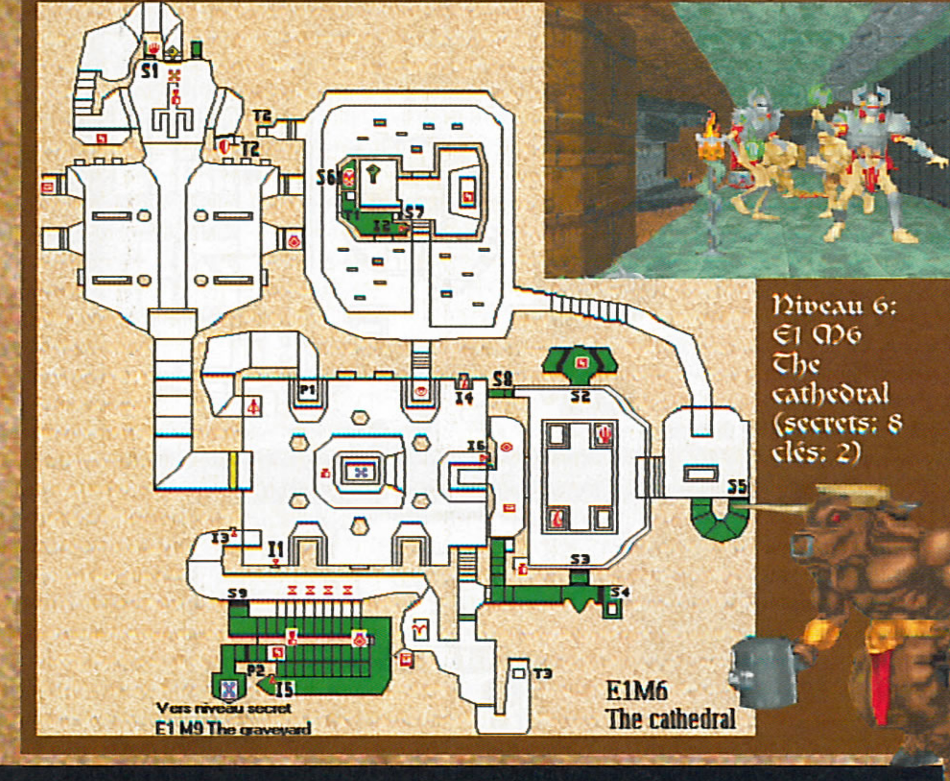


Niveau 4: E1 M4 The guard tower (secrets: 1 clés: 2)



- Juste à l'est du point de départ, palpez le mur (symbole aigle) pour ouvrir S1. Prenez le livre de puissance (tome of power) et le mur du fond s'ouvrira.
- Actionnez I1 pour bouger le pont menant à la clé jaune (attention au plafond écraseur !).
- Allez au coin le plus au sud-est du lac. Palpez le mur sud (aigle) pour ouvrir en S2 un passage vers le téléporteur T1. Ce téléporteur mène dans la partie ouest du grand lac où se trouvent la carte et de nombreux objets utiles.
- Pour obtenir la «shadow sphère» au sud-ouest du grand escalier circulaire, sautez dans la cour, allez au centre de l'escalier pour prendre la clef verte. La porte d'accès à la «shadow sphère» s'ouvrira.





Niveau 6: E1 M6 The cathedral (secrets: 8 clés: 2)

Niveau 5: E1 M5 The citadel (secrets: 4 clés: 3)

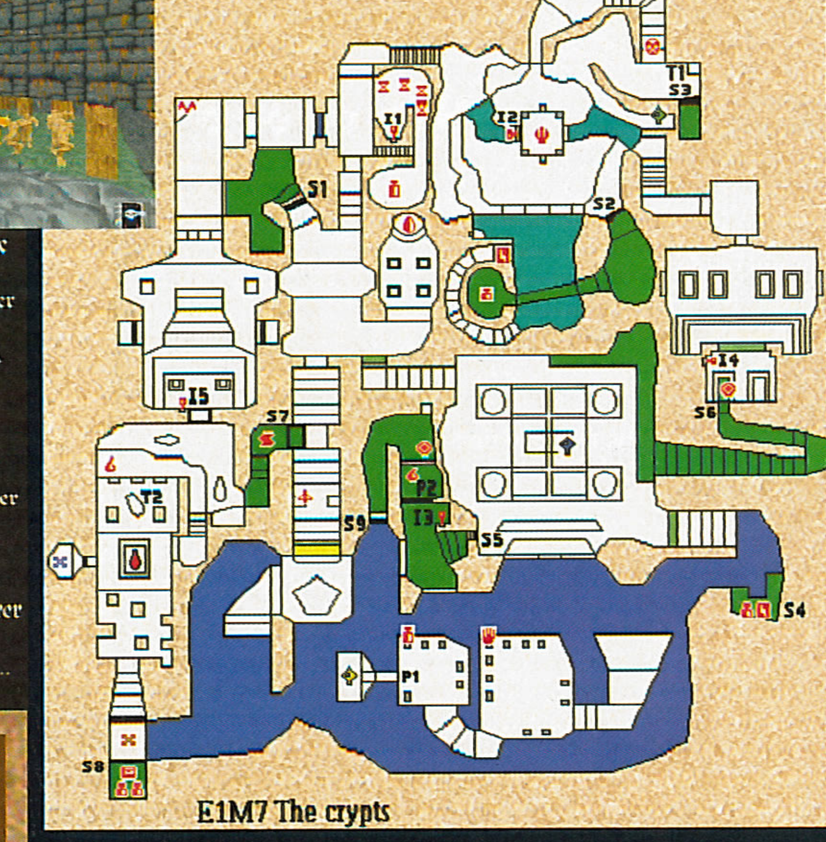
- Allez au bâtiment juste au nord du point de départ initial. Prenez l'escalier qui sépare en deux cette maison. Juste à côté de la porte, sondez le mur pour ouvrir S1. Ressortez par le même escalier, courez tout droit pour sauter sur l'autre corniche en face. Vous trouverez la clé jaune à cet endroit.
- Utilisez la clé jaune pour entrer dans la maison au sud-est, actionnez I1, il va créer des escaliers d'accès en P1, P2, P3, P4. À présent, allez sur la corniche sur le côté est de cette maison. Prenez la clé verte. De cette position, courez et sautez dans le puits pour obtenir un «tome of power». - Montez les escaliers (M1, P2...), utilisez la clef verte, dans les pièces actionnez les interrupteurs I3 et I4 pour ouvrir deux couloirs vers la partie nord.
- Allez dans la maison nord-ouest. Allez à la pièce à l'interrupteur I5. Actionnez-le, sortez en marche arrière, puis courez au nord et à l'est en suivant le mur. Sautez sur la plate-forme élévatrice, vous accèderez à diverses babioles dont une griffe de dragon. Si vous montez au coin est de l'élévateur, une niche avec un œuf est accessible à mi-course. Pour obtenir le livre (S3 coin nord-ouest) de cette maison, il faut sauter sur sa plate-forme à partir d'une corniche atteinte par l'escalier de la muraille au coin nord-ouest.
- De même, allez à l'escalier de la muraille au coin nord-est, montez sur la corniche, vous verrez des «bombes sablier» au loin. Sautez sur la plate-forme dans cette direction, sautez à nouveau pour atteindre S4 et récupérer divers objets.
- Allez au bâtiment nord-est. À l'intérieur, vous trouverez un escalier qui descend à une salle avec le téléporteur T1. Il vous mènera sur la muraille en plein milieu du plan donnant accès aux téléporteurs T2 et T3. T2 envoie sur le bras gauche de la rivière, alors que T3 transporte sur le droit. Le courant est fort et il faudra utiliser le bouton «courir/nager à fond» pour atteindre les rives. Si vous êtes entraîné par la rivière, vous tomberez dans une cavité centrale avec une paire d'ailes.



- Sonder l'alcôve juste à côté du départ sur le mur nord en S1, cela ouvre aussi l'alcôve plus à l'est sur ce mur.
- Prendre les escaliers au nord-ouest. Arrivé en haut, une dalle déclenche l'ouverture d'une salle en bas des escaliers et rend la clé jaune accessible. Prendre la clé et descendre au sud, franchir la porte jaune.
- Actionner I1 et partir en courant à reculons de manière à rentrer dans P1 avant qu'il ne se referme.
- Aller utiliser I6 et rentrer dans le pilier creux. Aller à l'est. Dans les salles des quatre colonnes creuses, monter sur le rebord qui longe les vitraux ; en sondant les vitraux, vous trouverez une salle secrète en S2. N'oubliez pas le passage en S8. Toujours sur la corniche, palper le mur sud pour ouvrir S3. Rentrer et sonder le mur est ; ouvrir S4 qui donne sur un téléporteur ramenant en début de niveau.
- Retourner dans la salle aux quatre colonnes creuses, passer par la grande porte décorée à l'est. Dans la salle à l'autel, sonder le mur sud en S5. Monter les escaliers en courant, sauter sur l'autel, continuer tout droit, sauter dans la fosse.
- Vous arrivez au cimetière. Dans le bâtiment central se trouve la clé verte. Palper le mur externe en S6 pour accéder à une «shadow sphere». Revenir dans le bâtiment. Juste à l'entrée, à côté de l'escalier, sonder en S7. Dans la pièce, un interrupteur crée l'escalier d'accès à la porte verte et le téléporteur T1 envoie sur l'autel (livre de puissance).
- En haut du secteur cimetière, dans le coin nord-ouest, vous trouverez un couloir avec le téléporteur T2 qui envoie en T2.
- Aller à la porte verte, la passer. Au sud, vous trouverez divers objets utiles et T3 qui envoie dans la salle S2. En allant vers l'est, vous trouverez I3 au bout du couloir. Utilisez-le, il rend enfin accessible I4. I4 ouvre le téléporteur de fin normal au centre de la pièce. Mais il ouvre aussi le passage S9. Aller en S9. Une fois les disciples tués, utiliser I5 pour ouvrir P2 et accéder ainsi au téléporteur vers le niveau secret (E1 M9).

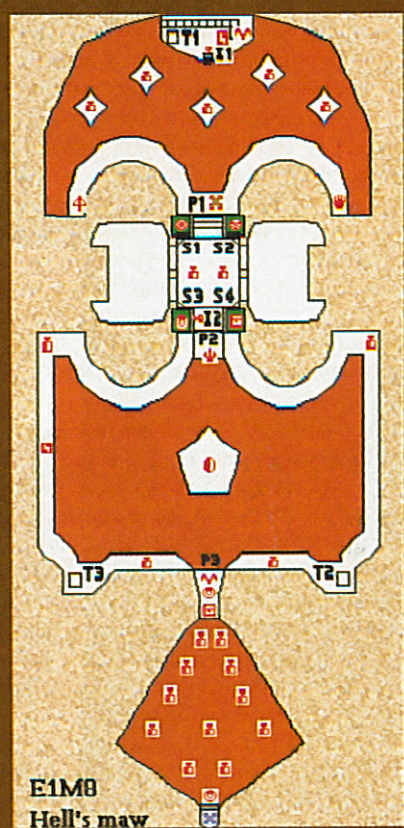
Niveau 7: E1 M7 The crypts (secrets: 6 clés: 3)

- Faire le tour de l'île à la nage pour monter côté est. Utiliser l'ascenseur en P1 pour arriver à la clé jaune.
- Aller à la porte jaune, passer en courant le «plafond broyeur». Prendre à gauche (gemme jaune), une porte apparaît en S1.
- Il fait monter un escalier au nord, donnant accès à la partie nord-est. Le prendre, puis descendre vers le sud le long de la corniche. Traverser la corniche orientée ouest-est avec l'ascenseur au milieu. Juste en face, palper en S2 et entrer.
- Revenir sur la corniche. Sauter en bas. Actionner I2 pour entrer dans la tour et ouvrir ainsi S3 et T1. Sauter de la tour et prendre le passage au nord. Courir dans l'escalier pour prendre à temps l'ascenseur. Aller chercher la clé verte puis aller au téléporteur T1 qui vous mènera en S4 (livre).
- Sauter à l'eau et aller à la porte verte en face. Entrer dans la salle, sonder le mur (colonne vertébrale) en S5 au coin sud-ouest de la salle à la clé bleue. Dans cette salle, actionner I3 pour ouvrir P2, S9 et abaisser la clé bleue qu'il faut prendre.
- Prendre par la porte verte du couloir nord-ouest. Aller au nord récupérer l'œuf. L'œuf pris, les colonnes avec quelques monstres vont descendre.
- Repasser sous le «plafond broyeur» et retourner à la tour de bois, sauter ...



... dans la partie basse. Prendre le couloir à l'est débouchant sur un ruisseau d'acide. Monter l'escalier, traverser la salle aux quatre tombeaux. Entrer dans celle aux deux tombeaux. Actionner I4 et sauter dans S6 (passage tombeau).
- Aller à la porte bleue. Arrivé dans la salle des trônes, utiliser I5 qui ouvre une salle avec quelques monstres de chaque côté et abaisse un ascenseur au sud. Sauter dedans.
- Dans la pièce, utiliser le cercueil sud-est comme tremplin pour sauter dans la niche au carquois. De là, sauter dans l'escalier S7 (contient le plan) ; au fond, se trouve une porte secrète. Revenir dans la salle aux cercueils. Monter sur le cercueil rouge, deux murs s'effacent au sud donnant accès à S8. De là, sauter à l'eau et aller à la porte jaune, explorer le passage inondé S9 à droite de cette porte. Retourner au téléporteur de fin de niveau.





Niveau 8: E1 M8 The hell's maw (secrets: 4 clés: 0)

- Une fois les monstres éliminés, sautez sur l'île la plus à l'ouest. Traversez la mer de lave pour monter l'escalier ouest de l'île centrale. Actionnez I1 qui ouvrira P1. Prenez le téléporteur T1 pour rejoindre votre point de départ.
- Palpez les quatre coins de la pièce en S1, S2, S3, S4 pour accéder aux pièces secrètes. Utilisez I2 pour ouvrir la porte P2 (attention, les côtés des salles bourrées de golems vont s'ouvrir). Sautez sur le chemin inférieur. Tuez les trois «Iron Leech» (power book et arbalète) en restant à distance. En cas d'urgence, utilisez les téléporteurs T2 et T3 pour rejoindre P2. Les trois monstres morts, P3 s'ouvrira et des disciples volants attaqueront. Utilisez T2 ou T3 pour les attirer dans la salle des spores explosifs (attention au souffle des explosions !).
- Allez en P3, utilisez l'anneau d'invulnérabilité de l'entrée. Traversez la lave pour atteindre le téléporteur final.

Heretic

Questions/Réponses

– Comment progresser sans douleur ?
Sauvegardez régulièrement votre partie, spécialement à chaque fois que vous ramassez une clé ou actionnez un interrupteur. En cas de malheur, vous affronterez la difficulté sans perte de temps et sans effet de surprise.

– Certaines niches ou recoins sont totalement obscurs, alors qu'ils ne devraient pas l'être, la pièce les contenant étant éclairée comme en plein jour ?
Utilisez une torche pour dissiper les zones d'ombre maléfiques.

– Comment entrer dans les passages n'ouvrant que peu de temps ?
Utilisez la vitesse rapide. Si le «timing» est très serré, optimisez votre trajet ou position de départ pour limiter au maximum les changements de direction (partir en marche arrière, etc.).

– J'ai ouvert tous les passages secrets, mais je ne fais pas 100 % au bilan de fin de niveau ?
Il faut non seulement ouvrir les passages secrets, mais aussi les visiter pour qu'ils soient comptabilisés. À noter que dans certains épisodes, l'ouverture de la porte de fin de niveau est le seul moyen de déclencher certains passages secrets. Il faut donc se garder de se précipiter tête baissée sur le téléporteur menant au niveau suivant.

– Comment vaincre efficacement les monstres ?
Conseil général valable pour tous les monstres : portez vos attaques à distance et courez sans arrêt en terrain découvert. Utilisez la disposition des lieux : attirez les monstres dans des sites où ils seront désavantagés (situation plus basse ou plus haute les empêchant de bien ajuster leur tir). Si vous en disposez, tirez par les meurtrières sous un angle aigu. Il faut savoir que tous les types de projectiles ne passent pas aussi bien par les meurtrières, désavantageant ainsi vos adversaires et permettant de «faire un carton» sans grands risques, avec les armes les plus maniables (bâton magique de base, griffe de dragon). Débrouillez-vous pour que vos adversaires ne puissent vous attaquer à plusieurs, par exemple en les attirant un par un, dans l'encadrement d'une porte ou dans un couloir étroit où vous serez embusqué derrière un coude (indispensable pour une attaque au corps à corps avec les gants).

E1M9
The graveyard
Niveau secret

Niveau 9: E1 M9 The graveyard, niveau secret (secrets: 2 clés: 3)



– Du départ, montez vers le nord-ouest (prenez l'escalier) jusqu'à arriver au bâtiment carré aux portes bleues. Sondez la muraille sud en S1 (colonne vertébrale). Entrez. Dans la salle, prenez la clé jaune. Actionnez I1 pour obtenir le livre. La prise du livre ouvre une salle au fond. Palpez le mur à l'angle sud-est en S2, un sac à dos, un !

– Passez la porte jaune. Actionnez I2 pour ouvrir l'édifice central. Prenez-y la clé verte.

– Allez à la porte verte. Entrez dans la salle. Utilisez I3 pour ouvrir le mur en P1. Passez par P1. Attention, il y a au sol quatre déclencheurs qui ouvrent chacun deux salles derrière vous, pleines de guerriers fantômes (utilisez l'anneau d'invincibilité). La porte P2 s'ouvre seule au dernier déclencheur.

– Allez à l'édifice aux portes bleues. Entrez, I4 ouvre les quatre côtés internes. Entrez dans l'un des côtés qui ouvre l'accès au téléporteur final au centre.

Histoire 2 • Hell's maw



Niveau 1: E2 M1 the crater (secrets: 2 clés: 2)

– Descendez au sud. Entrez dans le tunnel. Actionnez I1 qui ouvre P1.

– Entrez dans P1 (Oupss ! plein de dragons-garous). Dans la salle, palpez le mur est en remontant pour ouvrir S1.

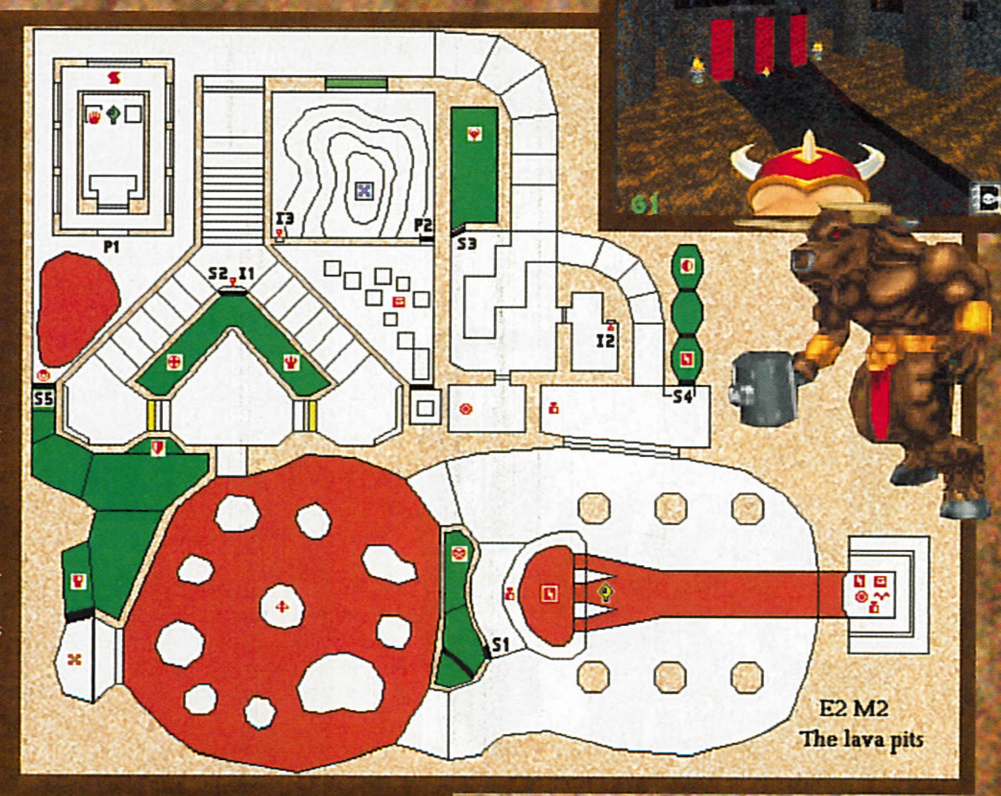
– Traversez la lave en courant vers l'ouest. Derrière une paroi, il y a un téléporteur (renvoyant au point de départ) et la clé jaune.

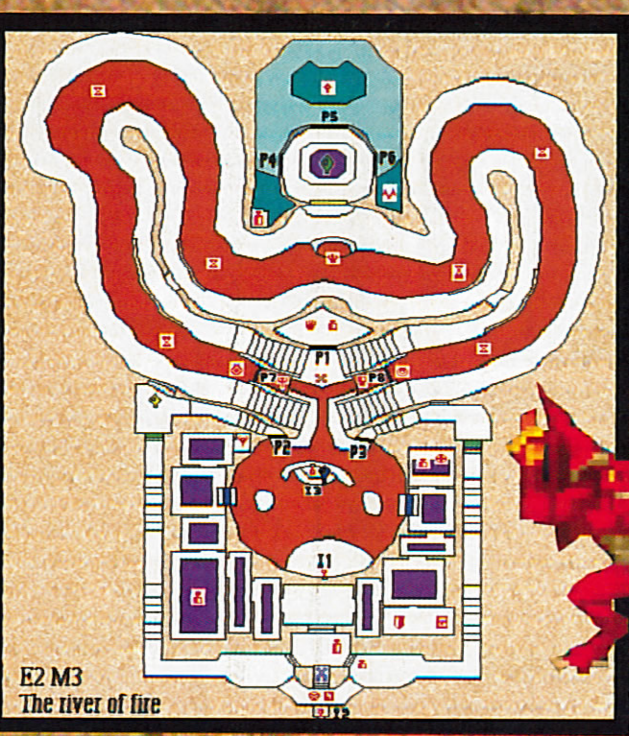
– Allez à la porte jaune, entrez. Arrivé dans la salle aux bassins de lave, traversez vers l'est et la porte verte. Une dalle déclencheuse à mi-parcours ouvrira P2 et S2.

– Avant d'aller chercher en S2 un bâton d'enfer bien mérité, n'oubliez pas de monter chercher la clé verte au nord et de sonder le mur à sa droite pour ouvrir une salle contenant une urne de vie.

Niveau 2: E2 M2 The lava pits (secrets: 5 clés: 2)

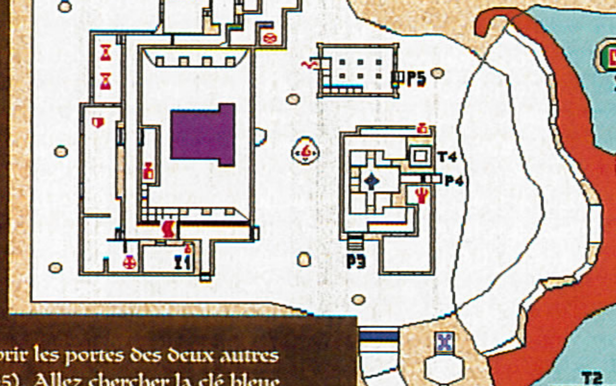
- Traversez le lac de lave (les plus petites îles et l'île centrale coulent dans la lave) vers l'est. Faites-vous emporter par la rivière de lave ; après l'empoignade, utilisez les ailes pour sortir.
- Prenez la clé jaune, montez sur l'un des ascenseurs. Sautez du haut de la cascade de lave vers S1 pour qu'il s'ouvre.
- Passez l'une des portes jaunes et actionnez I1 pour faire monter l'escalier. Arrivé en haut de cet escalier, la salle S2 va s'ouvrir.
- Une fois S2 exploré, remontez l'escalier puis allez à l'est et au sud. Arrivé dans la salle avec bois au plafond, palpez l'aigle au coin nord-ouest pour ouvrir S3. Entrez dans la salle au mur est pour actionner I2 qui va ouvrir P1 (accès vers la clé verte).
- Prenez le couloir juste au nord de cette pièce et allez au sud dans la salle à la meurtrière à barreaux. Au coin nord-est, la bannière bleue cache les pièces S4.
- Remontez plein nord, puis complètement à l'est. Une fois les guerriers fantômes détruits, prenez la clé verte.
- Allez à la salle à la porte verte. Actionnez I3 pour ouvrir P2, le téléporteur central (fin de niveau) et la salle S5 (dans P2, un téléporteur est caché au mur sud).
- Allez en S5, débarrassez-vous de l'»Iron Leech», prenez le bouclier qui ouvrira un mur au sud, prenez l'urne. Vous pouvez rejoindre le téléporteur de fin de niveau.





Niveau 3: E2 M3 the river of fire (secrets: 0 clés: 3)

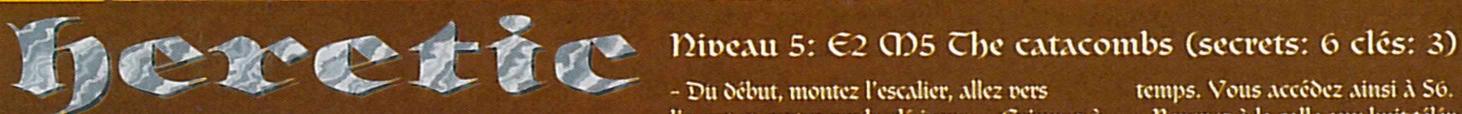
- Du départ, descendez l'escalier gauche ou droite pour ouvrir P1.
- Avec I2, ouvrez les portes P2 et P3.
- La prise de la clé verte ouvre les portes P4, P5, P6.
- I2 libère la clé bleue et l'accès à I3.
- I3 ouvre les portes sous les cascades de lave en P7 et P8 (Yahou.. un bâton «phenix» !).

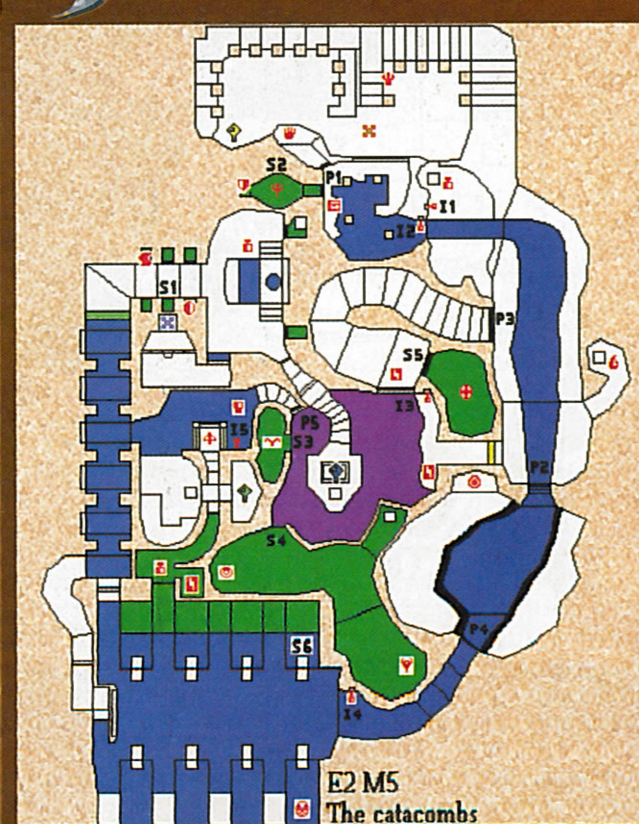




Niveau 4: E2 M4 the ice grotto (secrets: 2 clés: 3)

- Commencez par aller chercher l'arbalète dans la cavité centrale entre lave et glace, cela ouvre alors S1.
- Allez chercher la clé jaune et dirigez-vous vers l'église au sud. Entrez et prenez le bâton «phenix». Cet acte ouvre P1, P2 et donne accès à T1.
- Prenez T1 pour monter en haut de la tour de gauche. La prise du «livre de puissance» ouvre le téléporteur T2. Sautez sur le rebord de la fenêtre en descendant.
- Grâce à T2, montez dans la tour de droite. Prenez la clé verte, sautez sur le rebord au vitrail pour descendre.
- Allez à la porte verte. Utilisez T3 qui vous mènera en haut de la muraille. Prenez le livre et sautez de l'autre côté.
- Allez à la plus grande maison. Entrez par une des portes sud. Grimpez l'escalier, prenez au sud puis à l'est pour trouver le plan et la salle avec l'interrupteur I1.
- Utilisez I1 pour ouvrir les portes des deux autres pavillons (P3, P4, P5). Allez chercher la clé bleue.
- Allez à la porte bleue. Dans la salle circulaire, affrontez l'»iron leech», le couloir nord mène à la sortie de niveau normale.
- Retournez à la maison de la clé bleue, prenez T4 pour aller sur la muraille. Sautez de l'autre côté. Allez à l'église. Un passage secret est ouvert au sud qui mène au téléporteur d'accès au niveau secret (E2 M9).



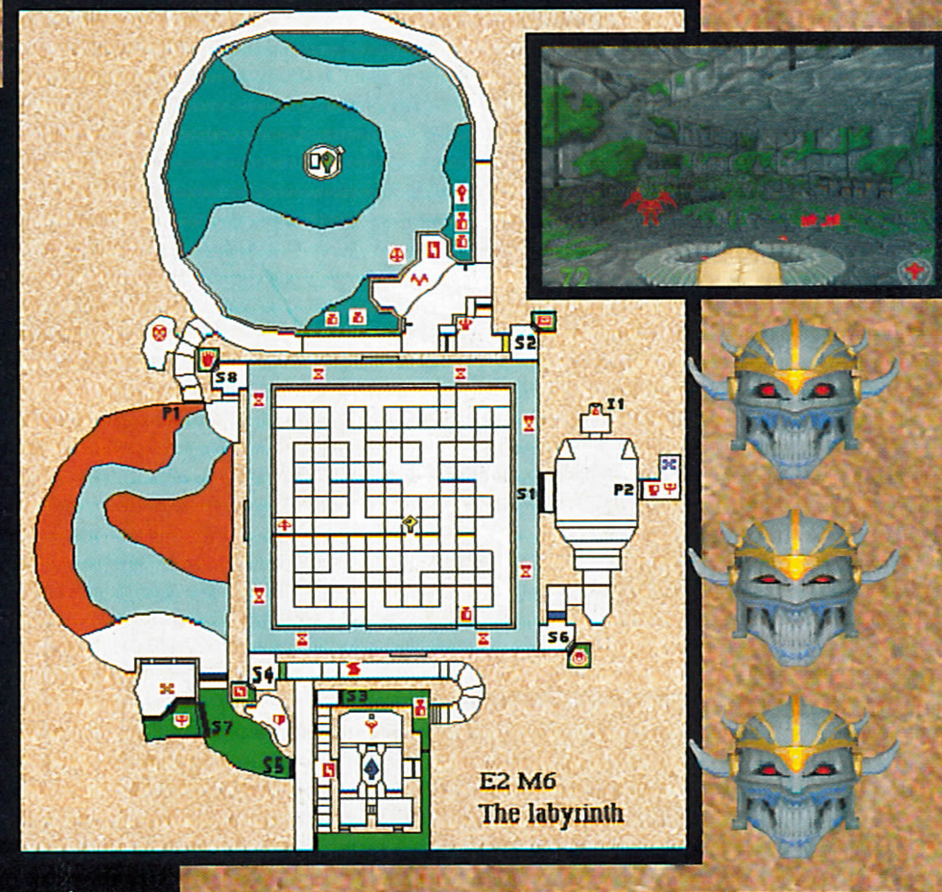


Niveau 5: E2 M5 The catacombs (secrets: 6 clés: 3)

- Du début, montez l'escalier, allez vers l'ouest et sautez sur la clé jaune. - Grimpez à nouveau l'escalier, allez vers l'est et au sud. Actionnez I1 pour faire baisser le niveau de l'eau à la source. Sautez dans le réduit et nagez vigoureusement. Dans la salle inondée, sondez le mur nord-ouest pour ouvrir P1.
- Descendez le long de la rivière, jusqu'à la porte jaune. Entrez et actionnez I3 pour ouvrir P2 et P3. Allez à P2 et descendez au sud, un déclencheur immergé abaisse les murs latéraux. Explorez la niche au nord pour ouvrir P4.
- Descendez la rivière, actionnez I4 pour activer les huit téléporteurs de la salle juste en dessous. Attention, le courant est fort et les téléporteurs ne s'ouvrent que peu de temps. Vous accédez ainsi à S6.
- Revenez à la salle aux huit téléporteurs, allez à l'est et prenez le couloir vers le nord, puis la galerie vers l'est. Arrivé dans la salle de forme ovoïde, utilisez la colonne ascenseur pour monter chercher la clé verte. Redescendez dans l'eau et actionnez I5.
- Allez à la porte verte. dans le couloir qui suit, sondez le bas-relief de moine au milieu du mur sud (S1). Une fois l'alcôve ouverte, entrez-y pour provoquer l'ouverture des cinq autres bas-reliefs.
- Dans la salle décorée des deux cavaliers, sondez le mur nord-est pour accéder à un téléporteur qui mène en S2. Dans S2, reprenez le téléporteur présent pour revenir dans le petit réduit au sud.
- Prenez par la porte sud-est pour arriver à la clé bleue. Ramassez-la et descendez d'une marche, puis prenez votre élan et sautez dans S3.
- Sautez en bas vers le sud. Courez droit vers S4 pour ne pas trop brûler vos bottes dans l'acide rouge. L'arrivée dans S4 va ouvrir S5 et P5.
- Ressortez soit avec les ailes, soit avec le téléporteur au coin nord-est, et allez en S5. À présent, rendez-vous au téléporteur de fin de niveau.

Niveau 6: E2 M6 The labyrinth (secrets: 7 clés: 3)

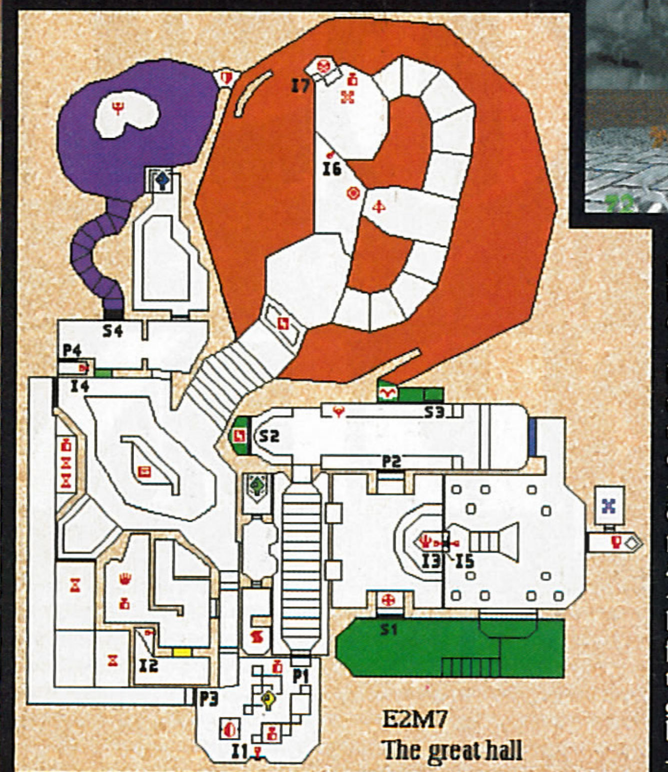
- Traversez par la piste de glace jusqu'au portail au nord. Pénétrez dans le labyrinthe par l'entrée la plus proche du portail, vous ne devriez pas avoir de mal à trouver la clé jaune à peu près au milieu.
- Une fois la clé en votre possession, faites le tour du labyrinthe pour aller à la porte au milieu du mur est. Sondez-là, et voilà, S1 est ouvert.
- Allez à la porte jaune, entrez et avancez vers l'ouest. Prenez la première à gauche, vous allez ouvrir P1 qui donne sur la lave. Repassez la porte jaune. Utilisez l'une des ouvertures du chemin de ronde circulaire pour sauter à l'intérieur. Dans le bâtiment en bois du milieu se trouvent la clé verte et un téléporteur ramenant à la porte jaune. Une fois ressorti de la porte jaune, l'alcôve S2 va s'ouvrir.
- Allez à la porte verte. Rentrez et descendez au sud. Passez par l'entrée où l'on voit le livre. Descendez l'escalier vers le sud, allez à l'est et au nord. Rentrez dans la troisième porte pour obtenir la clé bleue.
- Prenez le téléporteur, il mène dans la salle juste au nord. Avancez jusqu'au mur où se trouve le «hell staff» : vous venez de déclencher l'ouverture de S3 et S5. Sortez par la porte au milieu du mur sud.
- Remontez l'escalier et redescendez l'autre escalier vers le nord. Passez par S3 pour obtenir la carte. Faites le tour des nouveaux couloirs et sortez. La porte verte franchie, l'alcôve S4 s'ouvre.
- Allez à la porte bleue, dans le fond de la grande salle, I1 vous aidera à abaisser un vitrail (P2) donnant accès au téléporteur de fin de niveau. Ressortez du niveau bleu, l'alcôve bleue S6 s'ouvre... Allez sonder le mur en S7 pour ouvrir l'arrière-boutique du cabanon de départ. N'oubliez pas la quatrième alcôve (S8) qui s'ouvre quand on sort vers le chemin de glace qui mène à l'édifice de départ du niveau.



Questions/Réponses

- Comment surmonter le terrain glissant, les courants ?

Il suffit de contrer l'effet de dérive en se déplaçant en sens inverse. Si la force qui vous pousse est très forte, utilisez la fonction «courir», elle permet de nager plus vigoureusement ou de patiner plus fort.

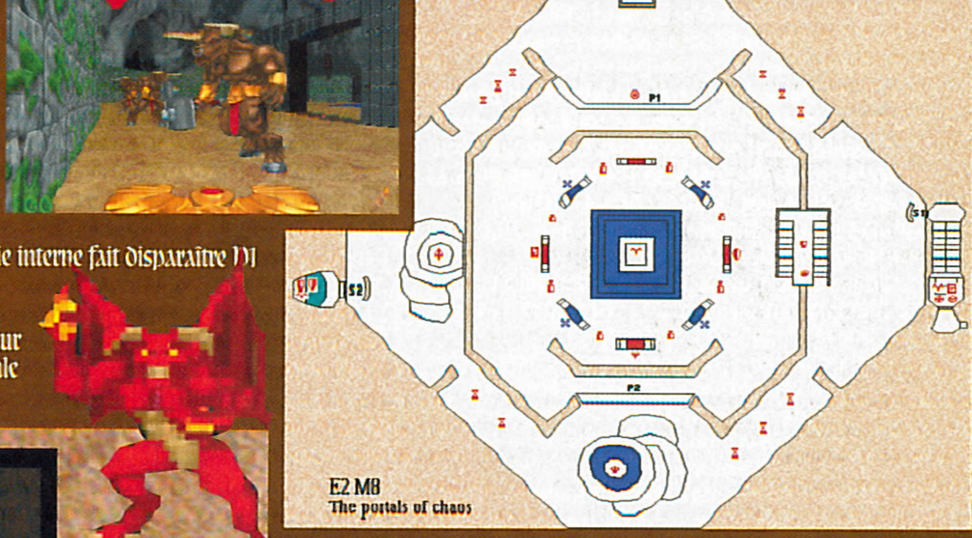


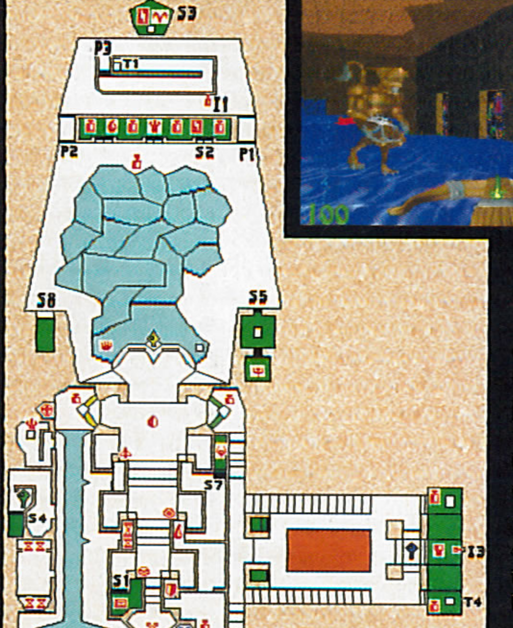
Niveau 7: E2 M7 The great hall (secrets: 4 clés: 3)

- Du début, descendez les marches et rejoignez le portail sud-ouest. Attention, prenez votre élan pour sauter sur le portail à l'avant-dernière marche. Dans la première salle, prenez par la porte, droit au sud. Descendez jusqu'à la caverne aux caisses de bois. L'interrupteur I1 abaisse à portée de main la clé jaune.
- Allez à la porte jaune. Dans cette pièce, I2 utilisé va ouvrir P1. Entrez dans ce P1 et prenez par la corniche côté est. Entrez dans la première porte et allez actionner I3 pour libérer la clé verte. Allez chercher la clé verte dans la pièce la plus au nord sur la corniche est longeant le grand escalier.
- Retournez dans le grand escalier. Descendez-le. Entrez dans la grande salle et allez vers l'est. Deux ascenseurs descendent. Montez sur l'ascenseur sud. Arrivé en haut, avancez et une dalle déclencheuse va lever les portes P2 et S1. En bout de corniche, courez et sautez vers l'ouest pour retomber à côté des gravures de guerriers et cavaliers. Palpez le mur ouest en S2 pour ouvrir une porte.
- À nouveau, allez aux ascenseurs et montez dans celui au nord. Arrivé en haut, vous déclencherez l'ouverture de S3 et P3. Foncez vers S3. Sautez dans le trou, utilisez les ailes pour sortir par le lac de lave. Récupérez ce qui traîne (livre de puissance, etc.). Allez actionner I6 pour remonter la marche d'entrée. Retournez au portail.
- Rejoignez la porte verte. Entrez, allez au nord ramasser la clé bleue. Cela provoque l'ouverture de P4 qui contient I4 ouvrant un nouveau passage (S4) dans le mur nord en face de la porte verte. Utilisez l'invincibilité ou courez vite pour marcher sur l'acide rougeâtre des escaliers et de la mare qui suit. Prenez la sortie nord-est donnant sur le grand lac de lave. O joie, un ascenseur se trouve juste en face. Utilisez I7 pour remonter sur le plateau de départ.
- Allez à la porte bleue. Dans la salle qui suit, I5 ouvre l'accès au téléporteur de fin de niveau.

Niveau 8: E2 M8 The portals of chaos

- Descendez dans la mare au sud pour ouvrir S1. Après avoir traversé les plafonds broyeurs (très utiles pour broyer du monstre), palpez le mur du fond pour accéder à une salle dont le téléporteur vous expédiera sans encombre à la sortie.
- Montez sur le monticule fait de terrasses superposées au sud pour ouvrir S2.
- Montez en haut de l'escalier seulement quand vous aurez éliminé les monstres mineurs, car la première marche descendant vers la partie interne fait disparaître P1 et P2, libérant les maulotaurs.
- Les téléporteurs rouges vous expédient aux endroits suivants : téléporteur sud envoie dans la zone de début de jeu au nord, téléporteur nord envoie à la petite mare au sud, téléporteur est envoie au monticule ouest, téléporteur ouest envoie sur la muraille, en haut de l'escalier.





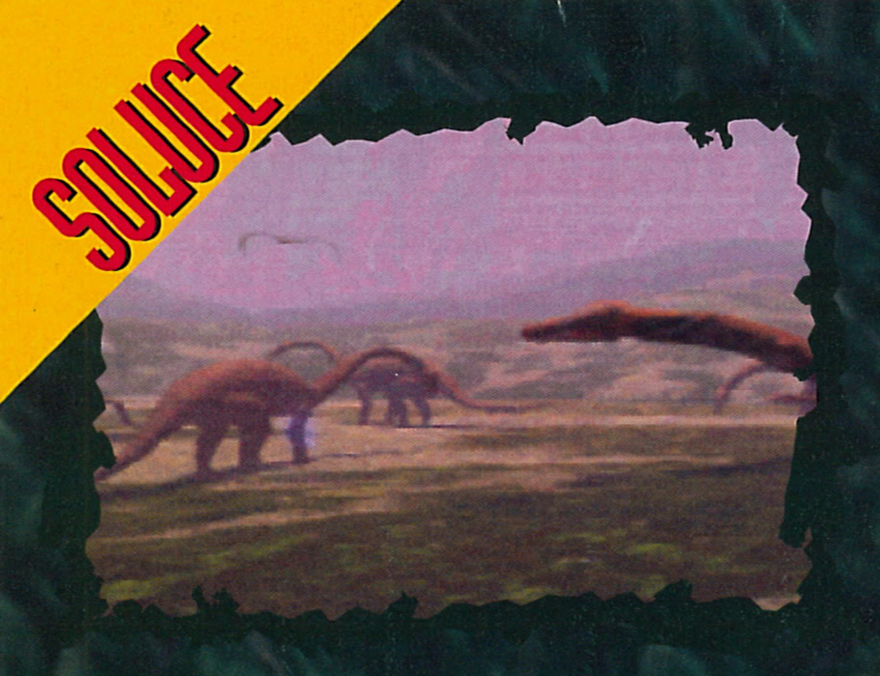
Niveau 9: E2 M9 The glacier, niveau secret (secrets:9 clés: 3)

- Du début, descendez le grand escalier vers le nord. La dernière marche ouvrira S1.
- Allez en bas du même escalier, Il y a deux fosses avec des spores de gaz. Sautez dans la fosse de gauche. Escaladez le glacier jusqu'au sommet et prenez la clé jaune. Cette action va ouvrir P1 et P2 au fond de la salle.
- Percutez l'un des deux grands vitraux du fond de la salle pour passer derrière (S2), la bataille sera rude, mais ça vaut le coup.
- Passez dans la partie nord, derrière les vitraux, actionnez I1 pour ouvrir P3 et sautez dedans. Le téléporteur en bout de couloir T1 mène dans la salle hexagonale S3.
- Allez à présent aux portes jaunes, puis descendez vers le sud. Prenez la deuxième porte à droite pour trouver la clé verte qui, quand vous l'aurez prise, ouvrira la pièce en S4.
- Allez aux portes vertes, entrez, descendez au sud, allez dans la salle à la piscine de lave récupérer la clé bleue.
- Palpez le pilier métallique le plus au nord, entre les torchères. Le téléporteur découvert mène en S5. Dans cette salle, sondez le mur du fond pour trouver un bâton «phenix». La porte secrète au nord mène au glacier et le téléporteur renvoie dans le deuxième pilier de la salle à la piscine.
- Remontez l'escalier de la salle aux piliers. Suivez le couloir au sud. Juste après le coude, rasez le mur ouest en montant au nord, S6 va s'ouvrir.
- Toujours au nord, suivez le couloir en zig-zag. À l'avant-dernier virage, longez le mur sud pour ouvrir S7.
- Retournez au glacier. Mettez vos ailes pour une petite balade aérienne. Volez jusqu'au vitrail en hauteur du coin sud-ouest. Argh.. une «Iron Leech» dans S8.
- Il est temps d'ouvrir la porte bleue. Actionnez I2 qui ouvre le téléporteur de fin de niveau. Entrez dans cette salle et sortez, P4 s'ouvre. Le téléporteur T2 envoie en S9 (carte) alors que T3 envoie en T4. Sautez alors dans la fosse, actionnez I3, montez sur l'ascenseur pour regagner le téléporteur de retour au départ.

La suite : le mois prochain

SOLUCE

LOST EDEN



LA CITADELLE DE MÔ

Avancez et cliquez sur l'orc sur votre droite, il s'agit de Cécil, chef de la garde du roi, dont le charisme n'a d'égal que son intelligence.
Allez voir Monk dans la salle des anciens, parlez longtemps avec lui, il donne un talisman.
Allez voir le roi dans la salle du trône, parlez avec lui et son invité Eloi.
Allez dans votre chambre et parlez avec Eloi, il donne une pierre avec une petite croix dessus et vous propose un rancard avec Dina, la petite fille de Tau.
Sortez de la citadelle par la petite porte et parlez avec Dina...
Allez à la grotte de Tau, discutez avec le grand-père de Dina qui est mourant : il donne un coquillage (bien utile pour la suite quand on est bloqué). Cliquez sur votre personnage avec le coquillage. Prenez l'épée de Graa et partez (vous avez d'autres chats à fouetter).
Dans la citadelle, donnez le talisman à Dina (comme ça, elle se sent plus rassurée).
Allez dans la salle du bourreau Jabber qui s'est fait trancher la langue (langage peu orthodoxe du coup ! mais Dina le comprend aisément).
Parlez avec Jabber, il vous donnera une dent appartenant à une momie dans la salle des anciens.
Dans la salle des anciens, là où vous avez rencontré Monk, cliquez sur la momie du fond avec la dent en question : un passage s'ouvre.
Descendez avec Dina et arrivé au squelette, cliquez encore avec la dent sur le squelette qui tombe en poussière.
Un nouveau clic sur le mur derrière le squelette libère un passage.
Dans la crypte proprement dite, regardez les fresques : Dina raconte l'histoire de Graa et donne la flûte de l'architecte à la fin. N'oubliez pas de ramasser le prisme en partant.
Dans la salle des anciens, montrez le prisme à Monk. Puis cliquez avec le prisme sur la plaque.
Monk vous remet cette plaque.
Allez parler au roi dans la salle du trône afin de le convaincre de construire des citadelles.
En compagnie de Dina et Eloi, allez voir Cécil qui part avec vous pour le voyage.
Sortez de la citadelle par la grande porte cette fois-ci.

CHAAMAR : VOUS RENCONTREZ MANGO, L'AMI DE DINA

Cherchez Chong, chef des Chorriens.
Cherchez des champignons non vénéneux.
Cherchez les brontosaures : donnez-leur un champignon et jouez un air de flûte, ils s'allieront à votre cause (la construction d'une citadelle).
Parlez à Chong, il vous donnera une pierre de lune. Cécil trouve une pomme (il en trouvera d'autres tout au long du jeu). Génial ! allez près des lacs et vérifiez la présence d'un mosasaure dans celui-ci. Si c'est le cas, jetez une pomme et le mosasaure se ralliera à vous en vous révélant que le joyau de feu fait peur aux tyrannosaures.
Parlez à Eloi qui vous informe d'une nouvelle citadelle au nord-est.
Cherchez les apatosaures (ils sont à l'ouest sur la mini-carte en haut à droite de l'écran) : il faut leur jouer un air de flûte pour les convaincre de vous emmener.
Si vous rencontrez des tyrannosaures, fuyez !!!

ULURU : LES ULULÉS

Cherchez Ulan, le faiseur de flèches, chef des Ululés. Parlez avec lui. Construisez une citadelle (même méthode que précédemment).
Parlez avec Ulan après la construction ; il vous donnera une plaque en reconnaissance du geste pour sa vallée.
Cherchez les mosasaures : ils révèlent l'importance du doigt céleste pour lutter contre les tyrannosaures.

KOTO : LES KOBUS

Rencontrez Kommala, une indigène guerrière, et parlez avec elle.
Parlez avec Mango, l'amie de Dina.
Allez à la grotte des Ulélés à Uluru, parlez avec le gardien : il vous enseignera comment rallier les vélociraptors : un peu d'or et un objet de pouvoir. Il vous donne le premier objet de pouvoir : le joyau de feu. Il vous propose aussi, à ce stade, la quête des trois masques : (naissance, union, mort).Allez à Chaamar et parlez à Mango : il vous dira qu'il y a de l'or près des lacs. Allez en chercher ! Rejoignez des vélociraptors que vous aurez trouvés dans les environs, en leur donnant dans l'ordre l'or puis le joyau de feu : ça y est, ils combattent pour vous !
Retournez à Koto annoncer la bonne nouvelle à Kommala. Du coup, elle vient avec vous et vous pouvez rallier les brontosaures de la vallée qui n'attendaient que cela (toujours champignon + flûte dans l'ordre). Avec tout ça, Kammala vous donne un masque : ça c'est sympa, car on va pouvoir le rapporter au gardien ululé !
Allez à la grotte des Ululés, donnez le masque et choisissez l'objet de pouvoir qui vous intéresse : le doigt céleste fera bien l'affaire. Ceci vous permet de rallier les vélociraptors de la région en allant chercher un peu d'or... Retournez à la grotte chercher le deuxième objet de pouvoir.
Retournez à Koto pour rallier les mosasaures (une pomme, et le tour est joué !) qui vous racontent que la foudre divine fait fuir les tyrannosaures. Ralliez les vélociraptors avec un peu d'or et la foudre divine.
Dans la grotte située au nord-ouest, ramassez la pierre de soleil, vous pourrez traîner pour regarder quelques peintures...

NARVIM, VALLÉE DU DÉSESPOIR, VALLÉE DE TOMARA

Allez voir Narvim, le prince des aquasaures (scène splendide), dans la vallée du désespoir. Montrez-lui l'épée de Graa, sinon il ne vous croira pas. Après la bataille, cherchez Tahloomi (chef des Tammiens,



avec son masque en forme de glabelle de trilobite !) et Georges son fidèle garde (qu'il est laid !). Ralliez les brontosaures, et Georges vous donnera un sac de terre (ça vous sera utile plus tard...), ralliez les mosasaures et vous saurez que l'ultime recours est un objet de pouvoir convoité par les vélociraptors pour lutter contre les tyrannosaures de cette vallée. Parlez avec Eloi quand vous avez fini et que vous voulez partir. Donnez la petite pierre avec une croix à Tahloomie : ça y est, vous pouvez passer par la mer !

CANTURA : LES CASTRAS

À Cantura, Tahloomi enlève son masque (c'est Eve, oui !). Puis Dina vous quitte pour chercher Mango. Cherchez la grotte des Castras, vous trouverez le peuple de cantura dont le chef est Cabuka. Ceux-ci vont capturer votre Eve préférée. Allez chercher Dina dans la vallée du désespoir rebaptisée la vallée de Tomara. Une fois retrouvée, montrez la plaque de Morkus-rex à Dina en cliquant sur votre personnage. Ainsi, elle verra que Mango, son bien-aimé, est mort... Retournez à Cantura dans la grotte des Castras. Échangez Eve contre Dina (c'est plus intéressant comme ça !). Il faut construire une citadelle maintenant. Allez chercher votre cadeau à la grotte des castras : un masque, bon pour les Ulélés ! youpi ! Répondez aux trois questions très simples : donnez dans l'ordre la pierre de soleil, la pierre de lune, le sac de terre. Chouette (ça c'est pas un objet !), on obtient encore une plaque (regardez dedans si cela vous chante, sinon mettez-la dans votre inventaire, ça pourra servir...).

Eve connaît désormais une chanson (c'est à se rouler par terre et à se frapper la tête contre les murs...) pour rallier les tricératops (encore des nouveaux venus !). Il faudra d'abord ramasser des nids, faire manger les œufs par Cécil l'idiot du village, puis donner le nid vide aux tricératops en présence d'Eve (n'oubliez pas de le faire dans toutes les vallées !). Pour rallier les tricératops, il faut que les vélociraptors soient eux-mêmes déjà ralliés (élémentaire !). Pour cela, retournez d'abord à la grotte des Ulélés remettre le masque que vous a donné Cabuka. Du coup, le gardien du peuple des Ulélés, très content de votre démarche, vous permet de choisir un nouvel objet de pouvoir : l'ultime recours ou l'œil du cyclone. Choisissez l'ultime recours et retournez à Tamara rallier les vélociraptors. Puis revenez chercher votre deuxième objet de pouvoir à la grotte des Ulélés : l'œil du cyclone vous servira pour rallier les vélociraptors de la vallée de Cantura. Foncez donc pour opérer (façon de parler) dans cette région.

Faites un tour dans toutes les vallées pour trouver et rallier les tricératops (méthode expliquée plus haut). Une fois ceci réalisé, vous apprendrez assez rapidement la mort de votre père, le roi (snif et mouchoir !).

LES EMBAUMEURS

Allez à la citadelle de Mô, parlez avec Monk et prenez le cor de chasse. Allez ensuite chez les embaumeurs au sud avec Monk et le corps de votre père. Parlez à Marinda, chef des embaumeurs. Vous voyez qu'il n'y a pas de volontaire pour la cérémonie (flûte alors !). Retournez à la citadelle de Mô : donnez le cor de chasse au bourreau Jabber. Il est content et se porte volontaire (parfait, ça nous arrange bien ! un simplet de plus dans notre équipe !). Jabber vous suit. Allez de nouveau chez les embaumeurs. Après la cérémonie, Marinda vous remet un masque (génial !) et vous demande de prouver que vous êtes bien le nouveau roi : il n'y a pas à tergiverser, il faut l'épée de la famille : c'est l'épée d'or (diantre ! une nouvelle quête commence...).

Retournez à la citadelle de Mô et déposez la momie de votre père dans la salle des anciens. Recueillez-vous quelques instants sur le corps du roi (ou allez prendre des forces dans le frigo, comme vous voudrez !).

SHANDOVRA : LA REINE FIÈRE, SHAZIA

Allez au nord à Shandovra pour chercher la reine Shazia (la fière, pas mal du tout la tenue !). Parlez avec elle (zut, c'est la frangine !). Construisez une citadelle (toujours la bonne vieille méthode). Du coup, Shazia vous donne l'épée : vous pourrez donc aller revoir les embaumeurs qui vous donneront trois objets : trompette, tambour et cloche (armes contre les tyrannosaures...). Allez revoir le gardien de la grotte des Ulélés pour avoir le dernier objet de pouvoir : la rivière éternelle, utile pour rallier les vélociraptors de la vallée de Shandovra.

De nouveau à Shandovra, ralliez les vélociraptors puis combattez plusieurs fois les tyrannosaures (oui, oui !!!) mais avec les instruments des embaumeurs (donnez le tambour à Cécil, la cloche à Monk, et vous prendrez la trompette...). Du premier combat, vous obtiendrez une nouvelle plaque (une de plus, mais à quoi peuvent-elles bien servir ?). Après avoir fini les autres combats nécessaires pour la suite du jeu, vous pourrez aller à la citadelle comme vous le conseille vivement votre frangine (Shazia la fière, un peu agressive quand même !).

Dans la salle du trône, regardez attentivement la gravure où se trouve Morkus Rex (si ! si ! il y a un petit interstice ! regardez bien !). Cliquez avec l'épée dessus, un passage s'ouvre alors !!!!! un labyrinthe !!!!!!!! Heureusement, la frangine connaît le chemin et peut vous guider (sans quoi, cela n'est pas faisable !). Trouvez l'œuf de ptérodactyle. Donnez-le à Eloi et ne suivez pas les conseils du vieux Monk.

L'ARCHE BLANCHE

Allez à l'arche blanche et attendez Eloi. Parlez avec les personnages. Vous obtenez encore une plaque, c'est la cinquième !

Allez à la grotte des castras. Dina vous donne la racine des temps pour aller dans la vallée des brumes. Retournez à l'arche blanche et mangez la racine. Vous verrez l'ancêtre dinosaurien dans un nuage de poussière. Vous revenez de la mort en utilisant une des plaques au choix sur l'ancien grand dinosaure.

REPÈRE DE MORKUS REX

Allez au repère de Morkus Rex (dans la gueule du loup, comme le dit Eloi...). Récupérez la dernière plaque, le cube se formera (c'est pour ça qu'on a un cube comme curseur ! astucieux, non ?). Vous pouvez affronter désormais Morkus Rex en personne ! Surprise ! Admirez la fin !

DOM.PYOTTE



SYLVAIN SIMONEAU



Découvrez ce mois-ci LightWave 3D, un logiciel révolutionnaire de création d'images de synthèse, et ModelVision, un inclassable logiciel utilitaire de création d'objets DXF.



UNE QUALITÉ RAREMENT ATTEINTE : LIGHTWAVE 3D

Comme nous vous l'annoncions le mois dernier, LightWave 3D est enfin disponible en France sous Windows. Ce logiciel de création d'images de synthèse a eu le temps de s'épanouir sur Amiga, et on le découvre aujourd'hui dans sa version 4. LightWave est aussi disponible en version SGI (Silicon Graphics) ou Windows NT. CIS, déjà en charge de TrueSpace, en est l'importateur exclusif.

LightWave 3D jette un pavé dans la mare : presque aussi puissant que 3D Studio auquel il fait immédiatement penser, presque trois fois moins cher (il coûte environ 8 000 F), fonctionnant sous Windows, incluant du Ray Tracing, il a tous les attraits. Mais là où 3D Studio est plus orienté vers la conception de jeux, LightWave 3D semble plutôt attirer les producteurs audiovisuels, et pas les moindres : Spielberg pour Sea Quest, ceux de la série télé Robocop, du film Star Trek TNG - mais quel éditeur ne clame pas que son logiciel a servi aux effets spéciaux de ce film ? -, Babylon V, diffusé sur Canal+ tous les vendredis, Code Lisa sur France 2, etc. Côté jeux, WestWood Studios l'utilise lui aussi.

LE MODELEUR

LightWave se compose de deux parties, un modeleur et un module d'animation, et de calculs. L'interface du modeleur se compose des quatre fenêtres traditionnelles de visualisation. On peut modifier leur taille en cliquant avec la souris à l'intersection des fenêtres et en tirant. L'interface utilise un système de calques. On peut dessiner sur l'un des dix calques sans altérer la forme présente sur un autre calque. Le modeleur dispose en outre d'une annulation multiple et de macrocommandes. En ce qui concerne les fonctions, on ne s'attardera pas sur les classiques que sont les extrusions, les opérations booléennes et autres révolutions autour d'un axe. Citons plutôt la fonction Metaform qui adoucit les contours d'un tracé : rien de plus facile que de créer, par ce biais, une Ferrari à partir d'un assemblage de triangles et de carrés. On peut aussi saisir directement des formules mathématiques. Enfin, puisqu'on ne peut pas tout dire, citons encore la fonction «stencil» qui transforme un objet placé à la surface d'un objet en région de ce dernier. Ce n'est peut-être pas très simple à comprendre, alors imaginez une bouteille : on applique avec «stencil» un petit rectangle sur le corps de la bouteille, et lorsqu'il faudra appliquer les textures, celle de l'étiquette sera appliquée directement à la région créée, sans avoir à tâtonner pour voir si la texture est bien positionnée sur la bouteille. Génial, non ?



ANIMATION

Le module d'animation est classique en apparence : il affiche les objets en fil de fer, et on dispose d'icônes pour afficher les images suivantes et précédentes, prévisualiser la scène, etc. L'animation utilise le principe classique des points-clés :

l'ordinateur interpole la position, l'inclinaison et toute autre information nécessaire, entre deux point-clés, de manière à créer automatiquement une position, une inclinaison, etc., pour chaque image intermédiaire.
LightWave autorise toutes les fantaisies grâce à l'utilisation des «bones». Il s'agit de points de contrôle locaux, dont l'emploi est heureusement plus simple que la description. Vous voulez représenter une guitare en train d'attaquer comme un cobra ? Rien de plus simple : déclarez un «bone» en haut du manche, un autre en bas, et vous voyez le manche se courber lorsque vous déplacez le premier «bone». Cet effet demande, sur n'importe quel autre logiciel, des heures de travail... Les programmeurs de LightWave ont aussi inclu des fonctions d'animation de particules pour simuler la neige, la pluie, ou encore des étoiles en mouvement (un petit saut dans l'hyper-espace ?).
LightWave accepte les chaînes hiérarchiques d'objets (l'élément «roue» est un sous-ensemble de l'objet «voiture», par exemple). Il propose aussi une fonction de cinématique inverse, dont nous avions parlé à l'occasion de la sortie de 3D Studio 4. Cette fonction permet, par exemple, de faire faire un grand écart à un corps humain en tirant seulement un des deux pieds. Sans la cinématique inverse, il faudrait déplacer pieds, jambes, cuisses, etc., puis abaisser le tronc près du sol, bref, bouger tous les éléments «au pif» pendant quelques nuits blanches jusqu'à ce que le mouvement atteigne un niveau décent de réalisme. Le morphing d'objets est lui aussi au rendez-vous, ainsi que le morphing de textures. Les textures disposent de tous les attributs imaginables : bumping, réflexion, transparence, diffraction, etc. Un des grands atouts de LightWave est de pratiquer le «Displacement Mapping» : avec le «Bump Mapping», on simule une modification du relief en fonction d'une image. Le "Displacement Mapping" affecte réellement la géométrie de l'objet. On peut alors créer des paysages en appliquant une image satellite ou une image topographique (issue de Vista Pro, par exemple) sur un cube. C'est la première fois qu'une telle fonction, issue des logiciels pour stations de travail, est présente en standard sur un logiciel PC (le plug-in «Displace» pour 3D Studio est loin d'être gratuit). Pour finir, les caméras gèrent la profondeur de champ en modifiant la netteté en fonction de la distance - encore une fonction inédite - et peuvent viser automatiquement un objet spécifié. Les lumières provoquent, quant à elles, des «Lens Flare», ces halos lumineux qui apparaissent lorsque l'on vise une source lumineuse intense avec un objectif.

RENDU

LightWave utilise le mode "fil de fer", Gouraud, Phong, et Ray Tracing. Il est possible de désactiver le Ray Tracing pour l'un des phénomènes optiques que sont la réflexion et la réfraction. Le calcul de l'animation se fait à une résolution maximale de 8 000 x 8 000 pixels, éventuellement avec un rendu par champ, le «Render Fields» indispensable si l'œuvre est destinée à la diffusion vidéo. Option peu commune : l'anti-aliasing se double d'une valeur qui spécifie à partir de quel contraste, entre deux pixels adjacents, il doit se déclencher. Il est aussi possible d'incruster des images, d'ajouter des effets de brouillard animé, etc. La sauvegarde se fait au format JPEG, SGI, TIFF, BMP, FLIC, entre autres. Le temps de calcul est étonnamment rapide, même en Ray Tracing, à tel point que LightWave se place parmi les premiers dans ce secteur. Le logiciel nécessite 16 Mo de mémoire vive.
LightWave 3D se veut un système ouvert et acceptera des modules additionnels (les «plug-in», en anglais). Les sociétés Xaos (auteur du remarquable plug-in Penello pour 3D Studio) et Syndesis (auteur d'Interchange pour le même logiciel) ont déjà développé leurs propres modules.

EDITEUR : NEWTEK INCORPORATED
DISTRIBUTEUR : CIS

BREVES

• Deux nouveautés de taille chez l'éditeur américain Fractal Design. La première concerne la sortie de Painter 3.1 : annulation multiple, application de textures avec ajout d'éclairage, nouveau filtre fractal, édition des palettes de couleur, création de motifs fractals, reconnaissance des formats JPEG et Photoshop, etc. L'importateur exclusif en France, Apacabar, fait son possible pour accélérer la date de disponibilité en France. La deuxième surprise s'appelle Poser : il s'agit d'un logiciel consacré à la création de formes humaines récupérables dans un logiciel de 3D. Seule la version Mac est annoncée pour l'instant.

• Pour la troisième année consécutive, Ray Dream organise son concours d'images de synthèse réalisées avec Dream Designer ou Add Depth. Le premier prix de ce concours, réservé aux utilisateurs «enregistrés», est doté d'un Pentium ou d'un Power PC. Date limite des envois le 15 août.

• Autodesk ne chôme pas. Cette société vient d'annoncer que la prochaine version de 3D Studio sera compatible avec Windows NT. De plus, deux démonstrations ont eu lieu au NAB 95 (Salon américain des professionnels de l'image) : celle de la version Silicon Graphics de 3D Studio et celle d'Animator Studio, la version Windows d'Animator Pro.

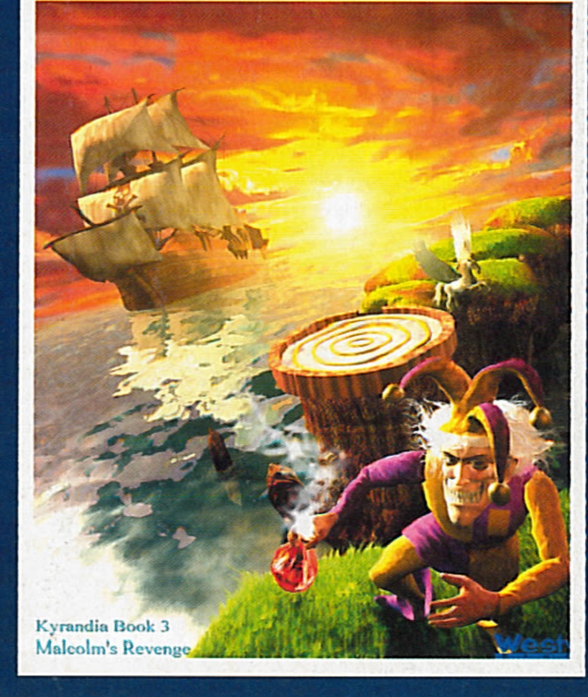
• Windows 95, s'il existe vraiment, déroulera le tapis rouge aux jeux. On connaît désormais mieux le contenu du SDK (Software Development Kit), l'ensemble des bibliothèques et outils fournis par Microsoft aux développeurs de jeux. Il inclura l'API (interface de programmation) DirectDraw destiné aux graphismes 3D et aux processeurs 3D des cartes graphiques accélérées telle que la Matrox.

• Rêvons un peu : DEC annonçait le mois dernier la commercialisation de sa toute dernière station de travail, qui se trouve être la plus rapide du moment. L'AlphaStation 250 fonctionne à 266 MHz et coûte 14 000 $ dans sa plus petite configuration.

• La société Silicon Studio a mis au point la technologie 3D Virtual Set à l'intention des compagnies de télévision. Elle sert à créer des environnements en 3D sur lesquels pourront influer des personnes filmées, présentateurs ou interviewés. On imagine Jean-Pierre Pernaud commençant le journal par : «Et tout de suite, la météo !» en tapant du poing sur un nuage (NDLR : pour ceux qui connaissent, ça rappelle le film Looker).

• Le mois prochain, pleins feux sur la nouvelle version de Voxel 3D. Ce logiciel de création d'images de synthèse sous Windows avait étonné par l'ingéniosité de quelques-unes de ses fonctions, mais son interface surtout avait attiré les critiques. Celle de la nouvelle version est entièrement refondue, et de nouvelles fonctions, très pratiques, ont été ajoutées. Lesquelles ? Suspense...

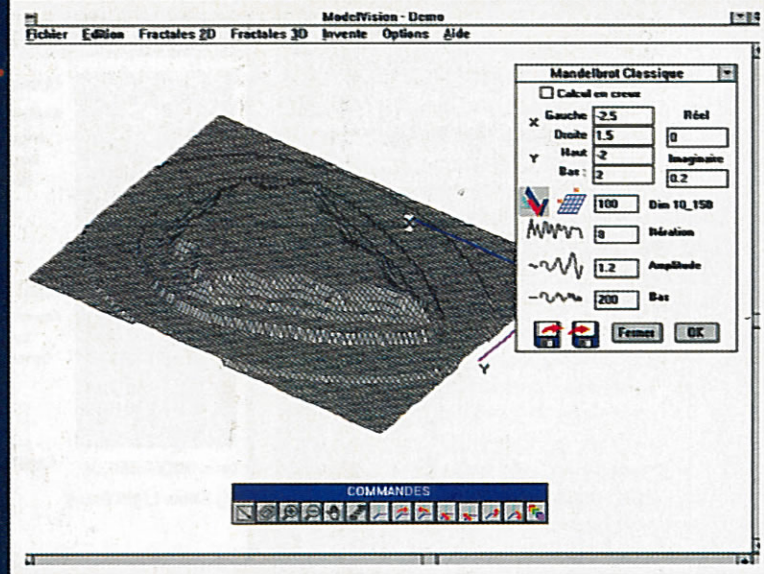
• Pour donner votre avis ou nous dire ce qui vous intéresse dans le graphisme informatique, c'est en BAL Spengler sur le 3615 Joystick.

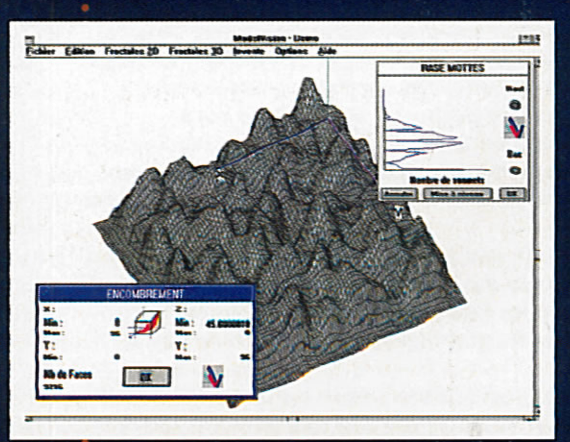


Kyrandia Book 3
Malcolm's Revenge



MATHÉMATIQUES EN TROIS DIMENSIONS : MODELVISION





L'éditeur Design Vision commercialise depuis peu un logiciel ingénieux et indispensable aux créateurs d'images de synthèse. Son unique but est de créer des représentations 3D des formules qu'on lui indique ou que l'on choisit parmi les réglages prédéfinis. Cet aspect intéresse déjà les étudiants ou les ingénieurs, mais l'option d'exportation au format DXF concerne plus spécialement les utilisateurs de logiciels de 3D, dans la mesure où ce format est unanimement reconnu.

ModelVision se compose d'une fenêtre principale dans laquelle les volumes créés sont visualisés. Une barre d'outils permet de zoomer ou d'appliquer une rotation. Une boîte de dialogue contient les principaux paramètres que sont dimensions horizontale et verticale, complexité du tracé, turbulence, amplitude de la fonction, etc. Les objets sont représentés en mode "fil de fer" avec ou sans visualisation des faces cachées. ModelVision calcule jusqu'à 90 000 facettes au maximum.

Il existe deux façons d'élaborer un objet dans ModelVision. L'une consiste à indiquer sa propre formule mathématique. L'autre consiste à choisir une fonction mathématique parmi les 150 proposées. Les formules sont évidemment modifiables. Elles sont regroupées par catégories. Les fractales 2D réunissent les formules pour créer des arbres, des branchages, des buissons, de l'herbe, des flocons de neige, et des dessins fractals aléatoires ou classiques, comme ceux de Koch ou de Hilbert. Les fractales 3D regroupent des formules de création d'ensembles de Mandelbrot, entre autres. Le dernier groupe est spécialisé dans les mathématiques moins modernes et propose un mode cartésien, polaire, sphérique, etc. Les opérateurs acceptés vont de la constante PI aux fonctions de trigonométrie hyperbolique.

ModelVision possède des options complémentaires de lissage et d'augmentation du nombre de facettes, ainsi qu'un réglage de la hauteur du sol, très pratique pour effectuer des coupes perpendiculaires dans le volume. L'exportation se fait au format DXF 2D, DXF 3D faces ou 3D polylignes.

Ce logiciel existe aussi en version Junior, moins chère, mais ne calculant que 16 000 facettes au plus et sans export DXF.

EDITEUR : DESIGN VISION
DISTRIBUTEUR : SOFT VISION



3D-MEGACLIPS

Pour les flemmards ou ceux qui n'ont pas de logiciel de modélisation 3D, Micro Application propose une bibliothèque d'objets prêts à l'emploi. Attention, ces objets sont fournis sous forme de fichiers EPS ou TIFF. Ils peuvent être utilisés dans des programmes de dessins sous Windows comme CorelDRAW! ou Photoshop. Par contre, on ne peut pas manipuler leur structure 3D. Cette bibliothèque s'adresse donc aux néophytes. On y trouve quelques formes géométriques de base qui peuvent être recouvertes de textures (80 combinaisons possibles), un alphabet 3D ainsi qu'une centaine d'images de ciel (oh, les jolis nuages !). Un peu léger quand même.

EDITEUR: MICRO APPLICATION
TEL: (1) 53 34 20 20
PRIX: 129 F







La série Europe vous permet de survoler pour la première fois dans l'histoire de Flight Simulator les pays Européens, sans quitter l'écran de votre PC.
Premier d'une longue série, Europe I vous fait découvrir l'Allemagne, l'Autriche et les Pays-Bas.

Volez au-dessus de l'Europe, en toute liberté.

Livré avec un manuel en français -
Europe I est fourni pour le vol aux instruments, avec 2 cartes Jeppesen et 80 fiches d'aéroports.
Attention : Flight Simulator 5 est nécessaire pour utiliser Europe I.

329 F



Ce scénario utilise des données satellite rehaussées à l'aide de photographies spéciales, aériennes et terrestres, afin de recréer fidèlement les 6000 kilomètres carrés et plus, du désert du Névada.

Explorez Las Vegas depuis le cockpit de votre propre avion

- Las Vegas est compatible avec Microsoft Flight Simulator, version 5.0 ou supérieure.
- Reliefs 3D réalistes lors du survol des montagnes et des vallées.
- Imagerie en photo texture dont les détails se précisent en fonction des distances.
- Explorez Las Vegas et ses environs à bord d'un avion sophistiqué.

399 F

Je souhaite recevoir le logiciel EUROPE I (Allemagne,Autriche, Pays-Bas) au prix de 329 F TTC + 60 F de frais de port pour la France (+ 80 F de frais de port pour les autres pays européens)
Je souhaite recevoir le logiciel LAS VEGAS au prix de 399 F TTC + 60 F de frais de port pour la France (+ 80 F de frais de port pour les autres pays européens)

Ci-joint mon réglement :
❏par carte bancaire N° de carte : .... expirant fin : .... ❏par chèque à l'ordre de JOYSTICK
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... Ville : .... Pays : ....
Renseignements techniques : 69.33.17.56

Retourner ce bon de commande à JOYSTICK / VMS
10 Rue Thierry Le Luron - 92592 Levallois cedex

Signature :



TEKWAR

CAPSTONE

CHRONOMASTER

WITCHAVEN



Bon, c'est vrai que jusqu'à maintenant, Capstone, l'éditeur bronzé par le soleil de Miami, ne nous avait pas trop impressionnés. Les Wayne's World, Home Alone et autres jeux de bridge ou de casino n'étalent pas disons, heu... renversants. Mais alors là, je dis attention, ah ah, s'agirait peut-être de revenir sur votre jugement, s'agirait d'être prêt à le jeter à la poubelle pour se forger une opinion sacrément plus favorable: les prochains jeux Capstone, qui sortiront à partir de septembre, sont tout ce qu'il y a de plus prometteur. Voire même carrément d'enfer. Allez, soyez pas timides, suivez-moi, on va les regarder d'un peu plus près.

TEKWAR
Quand le capitaine Kirk devient Cyber

PC-CD ROM
SEPTEMBRE 95

Par Seb-chez-les-ricains



C'est pas toujours évident de gérer sa carrière d'acteur quand on a incarné un personnage télé culte. On connaît l'effet pervers d'une trop grande célébrité de série télé. Vous avez pas envie de mourir de rire quand vous voyez Starsky dans un western ou Hutch dans un documentaire sur les fourmis ? Vous vous roulez pas par terre en pensant "j'en-peux-plus-qu'est-ce que-je-rigole-quand-le-papa-de-la-Petite-maison-dans-la prairie-joue-dans-un-film-drama-tique-sur-les-trafics-de-drogues" ?

William Shatner a trouvé la solution. Marqué par l'immense succès de Star Trek où il incarnait le ô combien adulé capitaine Kirk, il a préféré se diversifier et se transformer en touche-à-tout. Une façon comme une autre d'éviter les "hier j'ai vu un film d'amour avec le capitaine Kirk" et autre "t'as vu, c'est le capitaine Kirk qui se fait latter par Stallone !". Notre pote William, donc, ou Bill pour les intimes, a commencé par écrire un roman, Tekwar, très hi-tech, bourré de cyber, de matrices et de mondes virtuels. Le bouquin a eu un méchant succès outre-Atlantique, avec bien sûr une campagne publicitaire basée sur la notoriété "star trekienne" de l'auteur. Que j'aime l'originalité de nos amis de la pub ! Du coup, paf, la télé s'y intéresse de très près et commande plusieurs films à notre ami William Shatner (Bill pour les intimes, je vous l'ai déjà dit). Re-succès. Bingo ! Suivent alors les BD, et très récemment une série télé distribuée sur un gros réseau câblé américain. Et maintenant, vous l'avez deviné, mon Dieu que vous êtes malins, Tekwar va faire son entrée dans le monde du jeu vidéo, sur CD-Rom PC. Les programmeurs de Capstone tiennent les rôles d'accoucheurs.

Droguée la Matrice, droguée...

Nous sommes à Los Angeles, dans les années 2040. Réseaux informatiques ultra rapides, espaces virtuels et compagnie sont une réalité de tous les jours, et la Matrice, sorte de monde parallèle composé par les ordinateurs connectés, un incontournable moyen de communication. Toutes les entreprises en dépendent, tout le monde y circule. Seulement, voilà, dernièrement un "petit problème" a fait son apparition les TekLords, équivalents de nos narcotrafiquants, ont trouvé le moyen de distribuer le Tek par l'intermédiaire de la Matrice. Le Tek est la nouvelle drogue à la mode, énorme dépendance dès la première prise, et destruction physique ultra rapide du consommateur. À côté, le crack fait figure de fraise Haribo échangée à la récré.

Les TekLords sont les méchants, bien sûr. On peut pas être gentil quand on vend de la drogue, n'est-ce pas ? Il nous faut des gentils maintenant. Nous habillerons donc les agents de la Cosmos Security Agency en blanc, eux qui luttent sans merci contre les TekLords. Le joueur incarne l'un de ces gentils agents : il sera donc plongé en plein cœur de la guerre contre les super dealers du futur.

Pour résumer, Tekwar est un autre jeu "à la Doom". Le moteur 3D du soft a été développé par Apogee Software, racheté et utilisé à fond par les artistes de Capstone. Cet outil permet d'ailleurs beaucoup plus de choses que Doom lui-même. Le personnage peut conduire des véhicules, monter dans une voiture, dans un bus ou je ne sais quoi. Tekwar est aussi truffé d'effets de transparence : portes vitrées, sols grillagés. Et tout cela augmente largement les effets de profondeur. Le réalisme du jeu, même s'il se passe dans le futur, n'en est que beaucoup plus fort. Le plus gros changement par rapport à Doom, ou même Heretic, vient de l'effort porté sur l'intelligence et les réactions de vos adversaires. Vos ennemis ne se contenteront pas de foncer tout droit sur vous, ou de zigzaguer un petit peu. Ils vous tirent dessus, puis plongent sur le côté, font des roulés-boulés. Ils utiliseront les objets à leur portée, emprunteront des chemins compliqués pour vous surprendre, en montant aux échelles, en ouvrant des portes ou en disparaissant au coin d'un mur. L'action, dans Tekwar, s'annonce à un très haut niveau.

Mais Tekwar n'est pas seulement un jeu "tue tout ce qui bouge", l'aspect aventure-réflexion y sera très présent. Oh, bien sûr vous pourrez tenter de traverser toutes les missions en massacrant à tours de bras, mais vous marquerez plus de points et serez mieux notés par vos supérieurs si vous faites des prisonniers plutôt que de la pâtée pour chiens. En errant dans la Matrice, vous vous trouverez nez à nez avec de véritables énigmes, des casse-têtes qui défieront votre esprit d'analyse et de réflexion. Suffira pas d'être hargneux et bon tireur pour arriver au bout de Tekwar.

Les graphismes de Tekwar – jetez un œil aux images non définitives qui accompagnent cette preview – sont très précis et extrêmement réalistes. Jamais rues, bâtiments administratifs, couloirs et salles diverses n'ont été aussi criants de vérité dans un jeu. Résolution mise à part, on s'y croirait. Cette ambiance est renforcée par l'aspect des personnages que vous croiserez dans le jeu : pas de dessins, mais des acteurs filmés et intégrés directement dans le jeu. Bien sûr, il reste ces effets de pixellisation, mais cela donne plutôt pas mal.

Tous les gadgets, les objets hi-tech, les armes en particulier, ont été digitalisés à partir de ceux utilisés sur le tournage de la série télé. Les costumes des personnages également. Du coup, c'est un peu comme si le jeu avait eu un budget énorme, profitant des investissements balancés pour la télé.

William Shatner, pas seulement un prête-nom

La collaboration entre William "Bill-Kirk" Shatner et Capstone est totale, l'acteur-auteur s'est totalement pris au jeu. Il suit le développement du soft de très près, depuis le début de l'accord téléphonant sans arrêt aux programmeurs pour aller boire des coups et leur soumettre de nouvelles idées. Le scénario du jeu est bien sûr très largement inspiré des romans et des scripts télés écrits auparavant par notre super pote William. Mais de grandes parties ont été modifiées pour mieux coller avec le monde du jeu vidéo, et l'aspect interactif de la chose. Shatner avoue même s'émerveiller de voir évoluer et interagir des personnages qu'il a créés à l'aide d'une machine à écrire. Je n'ai eu qu'un bout de preview entre les mains pour l'instant, il y a encore beaucoup de boulot avant d'arriver à faire de Tekwar un hit incontournable. Mais disons qu'à ce stade, le soft a toutes ses chances, l'ambiance et l'impression globale y sont intéressantes. À suivre. ■





WITCHAVEN
Les sorcières mal-aimées

PC-CD ROM
OCTOBRE 95

Capstone se lance donc corps et âme dans le monde des jeux en 3D "à la Doom". C'est la mode en ce moment. On verra bien quand les joueurs en seront complètement lassés. Pour développer Witchaven, là encore nos amis designers de Capstone ont utilisé un moteur créé par les talentueux coyotes d'Apogee Software . Mais cette fois, contrairement à Tekwar, le monde mis en place pour le jeu n'est pas hi-tech ou futuriste, mais résolument "héroïque fantaisie". Asseyez-vous au coin du feu, tonton Seb va vous raconter une histoire remplie à ras-bord de méchantes sorcières.
Le peuple vivant sur l'île de Stazhia est un peu comme les gaulois d'Uderzo et Goscinny, ils n'ont peur que d'une chose : que le ciel leur tombe sur la tête. En fait, c'est le volcan Char, bien installé sur une île très proche de la leur, qui leur fait croire que cette catastrophe pourrait bien arriver. Et bien évidemment, un jour le volcan se met à gronder et à fumer. Flippe à donf, flippe à donf. C'est la panique, et l'île de Stazhia est vite évacuée, les pauvres habitants laissant leur chère patrie derrière eux. Mais ça fait trop mal, et nos amis (ouais, allez, ce sont nos amis, ouais !) veulent s'assurer qu'il n'y a rien à faire pour empêcher le volcan d'exploser. Les prêtres envoient donc de courageux guerriers sur la dangereuse île. Ils s'en reviennent rapidement avec de terribles histoires : l'île est habitée par des sorcières démoniaques. Partout traînent d'ignobles monstres, des créatures sataniques au service des terribles sorcières (pas mal, j'ai casé "ignobles", "sataniques" et "terribles" dans la même phrase. Je peux faire mieux...). Partout traînent de super vachement ignobles horribles monstres, des créatures immondes ultra sataniques à mort au service des vraiment très très très terribles méchantes sorcières qui font alors là beaucoup peur (ouais, c'est mieux !).
Les sorcières sont surtout concentrées dans le sud de l'île, dans un château où elles pratiquent magie noire et autres incantations du malin à qui mieux mieux. Comme vous avez une malchance de damné, vous avez été sélectionné pour partir sur l'île, et vous débarrassez tout ce petit monde en quatrième vitesse. Pas de bol. Vos compatriotes sont sympa, ils vous fournissent toutes sortes d'armes, de sorts magiques et de précieux conseils avant de vous envoyer au casse-pipe.
Witchaven se veut plus qu'un simple jeu d'action où le joueur massacre tous ceux qui passent dans son champ de vision : des éléments de jeu de rôles sont prévus. Bon, pour l'instant, je sais pas trop en quoi cela consiste, mais notre pote Mr Capstone nous l'a promis, l'équipe de Witchaven a travaillé en collaboration avec Mike Pitt, auteur de jeux de rôles, pour développer le scénario du jeu. Des séquences en Full Motion Video égayeront également votre cauchemar, ainsi que des animations en 3D dont vous pouvez admirer quelques extraits avec les photos qui traînent par ici.
Octobre 1995 ? Ohla, mais c'est que ça nous laisse encore le temps de reparler de Witchaven dans quelques mois, quand le jeu aura bien avancé.



CHRONOMASTER

Et de trois. Les programmeurs de Capstone carburent à plein régime en ce moment, après Tekwar en septembre, Witchaven en octobre, nous devrions avoir droit à Chronomaster en novembre, toujours sur CD-Rom PC.

Bon, je serai très bref. Pour l'instant, je n'ai vu que quelques images et des bouts d'animations par-ci par-là. Mais mon Dieu, que cela est joli ! Le scénario du jeu a été écrit en collaboration avec Roger Zelany ; les amateurs de littérature SF apprécieront. Côté développement, c'est au talent de l'équipe de DreamForge que Capstone a fait appel. Le tout devrait nous balancer dans des embrouilles de "vas-y que je stoppe le temps pour foncer résoudre des problèmes dans le passé". Le tout dans un monde futuriste. Saupoudrez-moi ça de vengeance, de mondes dirigés par des cyborgs et de pirates, avec une ambiance entre Blade Runner et un scénario "héroïque-fantaisie", et paf vous avez Chronomaster.

Comme pour les deux autres softs Capstone, nous en reparlerons dès que nous en saurons plus.

Les amateurs de sharewares les connaissent bien, les programmeurs d'Apogée Software sévissent dans ce monde parallele du jeu vidéo depuis un bon moment. Maintenant qu'US Gold commercialise les softs d'Apogée sur notre territoire, le grand public va pouvoir profiter de leurs excellents jeux.



Apogée Software

Ruins
Return of the Gods

STANDARD: PC
SORTIE PRÉVUE FIN 95

■ Ruins utilise le même moteur que Duke Nukem 3D, autant dire que le jeu est déjà excellent au départ. Cette fois, vous ne vous battrez pas dans l'espace, mais vous lutterez toujours contre des Aliens. Le scénario est un peu taré puisque les extraterrestres ont envahi les pyramides égyptiennes. Armés de toutes les armes à la Doom, ainsi que de sorts et autres bâtons magiques, vous êtes chargé de déloger ces pilleurs de tombes venus du fin fond de la galaxie.

Les graphismes du jeu sont vraiment très beaux, les designers d'Apogée se sont d'ailleurs largement documentés sur les véritables pyramides égyptiennes pour créer les leurs. Votre personnage est un athlète complet, et vous irez donc sous l'eau de temps en temps pour combattre tout en nageant. Aussi éclatant et violent que Duke, mais beaucoup plus exotique et original. ■



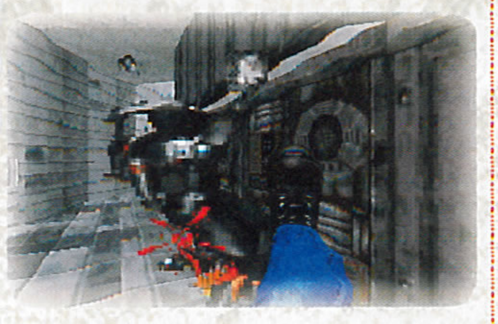


Duke Nukem 3D

SUR PC • SORTIE PRÉVUE : FIN JUILLET

Je vous l'annonce tout de suite, hop là sans vous le cacher plus longtemps, Duke Nukem 3D est "un autre jeu à la Doom". Mais attention, il ne s'agit pas d'une pâle copie comme on en voit trop souvent ces derniers temps. Duke Nukem 3D serait plutôt une véritable évolution, la marche suivante de l'escalier du bonheur (© Métaphore de Merde Inc).

Nous allons passer sur le scénario plutôt rapidement, sachez tout de même que des Aliens sont en train d'envahir la Terre, qu'ils ont massacré tous les humains de notre base lunaire la plus proche, et qu'ils commencent à foutre le souk dans la ville de Los Angeles. Un héros sort de l'ombre, il est méchant, il est très armé, et il déteste les petits bonshommes verts. N'en déplaise aux associations de lutte contre le racisme et la xénophobie. On l'appelle Duke, parfois Nukem, et souvent 3D.



AH, AH, ALORS ÇA AU MOINS C'EST RIGOLO !

L'ambiance maléfique et sinistre de Doom II fut en grande partie responsable du succès du jeu. Dans Duke Nukem 3D, ce sont les vannes et les gadgets fendards qui frappent le plus. Par exemple, votre personnage dispose d'armes classiques : lasers, bombes, grosses mitrailleuses, énormes canons, et je ne sais quoi d'autre ; mais aussi d'armes originales qui augmentent considérablement le plaisir de jouer comme ce laser qui réduit les adversaires à la taille d'insectes. Il ne vous reste plus qu'à leur marcher dessus pour les transformer en flaque de sang, le tout étant accompagné de bruitages, disons, explicites. Vraiment très drôle. La même arme peut servir à les faire gonfler, au contraire, jusqu'à ce qu'ils explosent, propulsant tripes et boyaux dans tous les sens. Très drôle également. Vous pourrez aussi poser des bombes, vous éloigner, et appuyer sur un bouton pour les faire sauter au moment où ces crétins d'Aliens passent à proximité.

Restons du côté des armes mises à votre disposition. La bombe à faisceau laser. Posez-la derrière une porte. Des sales bêtes arrivent, passent dans le faisceau et déclenchent la bombe. Super marrant ! Ça me rappelle, dans une certaine mesure, le bonheur éprouvé à jouer à Spy Vs Spy (© Nostalgie de Merde Inc).

Vous vous dites, je vous entends bien, "Ouais, des chouettes armes ne suffisent pas pour faire un bon jeu", que vous vous dites alors donc. Que "ah, ah", je vous réponds. Parce que tout est excellent dans Duke Nukem 3D. Le moteur du jeu est rapide et fluide, avec la possibilité d'animer de gros éléments de décor (contrairement à Doom). Le joueur interagit véritablement avec les éléments, pas seulement avec les Aliens qu'il massacre allègrement. Vous pouvez donc faire sauter des murs, les trouer, et passer de l'autre côté en rigolant bien. Par exemple, posez une bombe télécommandée, sortez de la pièce, foncez dans le couloir, prenez l'ascenseur, descendez jusqu'au rez-de-chaussée, sortez dans la rue, éloignez-vous, regardez le bâtiment et appuyez sur le bouton qui commande l'explosion. Vous voyez la déflagration et le trou formé à l'étage. C'est pas génial, ça ? C'est pas du bonheur pur ? Ça donne pas envie de raser la ville tout entière pour se défouler (© Haine Haine Destroy Inc) ?



De plus, il est possible de voir votre personnage quand vous jouez à Duke Nukem 3D, de changer de caméra, de zoomer avant et arrière. Options classiques dans les courses de voitures ou les simulateurs de vol, mais beaucoup plus originales dans ce type de jeu.

Dans une des missions, par exemple, vous aurez la possibilité d'enfiler une combinaison spéciale et de partir vous promener dans l'espace, autour de la station orbitale, histoire de massacrer à l'extérieur également. Dans la ville de Los Angeles, notre super copain Duke le 3D pourra s'accrocher un jet-pack dans le dos et s'envoler dans les hauteurs. Les Aliens l'attendront joyeusement accrochés sur les gratte-ciel, et vous les dégommerez tout aussi joyeusement. Ces nouvelles possibilités de déplacement apportent vraiment beaucoup au plaisir du jeu.

Ce ne sont là que quelques éléments de ce jeu très riche et décidément très amusant. Dans la version CD qui sera commercialisée, peu après la diffusion du jeu en shareware, vous pourrez carrément créer vos niveaux, importer vos textures pour les décors, placer les ennemis et tout. Vous pouvez également enregistrer votre partie, puis repasser l'action en changeant les angles de vue des caméras. Si vous êtes fier de votre façon de latter les aliens, vous pouvez ensuite envoyer ce film à vos potes qui pourront vous admirez à l'œuvre.

Alors qu'on commençait à en avoir ras-le-bol des déclinaisons sur le thème Doom/Doom II, Duke Nukem 3D arrive à temps pour nous apporter un peu d'air frais.











Xenophage

SUR PC • SORTIE PRÉVUE : FIN JUILLET

Vous connaissez le jeu d'arcade Killer Instinct ? Bon, bah voilà, vous avez déjà une bonne idée de ce que Xenophage va pouvoir vous proposer. Pas de finesse, pas de petits anges blonds, pas beaucoup de délicatesse ou d'amour de son prochain. Plutôt des monstres hideux, des batailles acharnées et du sang qui gicle.
Les programmeurs d'Apogée ont vraiment fait très fort : il y a encore quelques mois, personne n'aurait cru que ce genre de jeux était réalisable sur PC. En résumé, Xenophage est un jeu de combat à la Street Fighter, pour utiliser une référence que tout le monde connaît, avec des personnages dessinés avec 3D Studio. Si les deux adversaires sont très proches l'un de l'autre, la bécane zoome pour les faire apparaître sur l'écran dans toute sa hauteur. Ils se séparent ? Le zoom recule laissant voir les magnifiques décors 3D.
Avec 11 personnages différents, tous monstrueux, 11 décors également, et certainement des personnages cachés, Xenophage pousse encore plus loin les possibilités des jeux de combat sur PC. À noter qu'il sera possible de jouer à deux simultanément sur la même bécane, ou par réseau ou encore par modem. Des options qui semblent obligatoires de nos jours.





Shadow Warriors

SUR PC • SORTIE PRÉVUE : FIN JUILLET



Allez, quand on a sué sang et eau sur la réalisation d'outils 3D, il faut les rentabiliser, c'est humain. Voici donc un autre jeu utilisant le moteur développé pour Duke Nukem 3D. Pas dans l'espace, pas dans les sombres pyramides égyptiennes. Tout aussi exotique, Shadow Warrior se déroule dans le monde des Ninjas et des rois des arts martiaux, dans des décors orientaux à la croisée de l'Antique et du fantasmatique.
Ce jeu est de loin le plus violent et sanglant des nouveautés annoncées par Apogée Software. Il se pourrait même qu'il s'agisse là du soft le plus meurtrier de l'histoire. La série des Mortal Kombat, à côté, fait figure de bagarre de bac à sable.
En plus des classiques mitraillettes, gros fusils et flingues divers, vous aurez donc des shurikens, des sabres japonais et tout un tas d'armes du genre. Les armes dites blanches sont d'ailleurs encore plus drôles à utiliser pour cartonner ses ennemis.
Le principe est toujours le même, vous vous déplacez librement dans des décors en 3D aussi bien intérieurs qu'extérieurs, tout en massacrant à tour de bras. Passer de niveau en niveau n'est qu'une affaire de litres de sang déversés. La beauté des graphismes est sans aucun doute ce qui saute aux yeux la première fois. Les décors de Shadow Warrior sont extrêmement colorés, même quand on ne tient pas compte du rouge sang. S'il n'y avait pas toute cette violence, ils pourraient même être qualifiés de mignons, avec les petits jardins, les bancs et les arbres reposants.
L'architecture des décors est particulièrement évoluée, avec nombre de passerelles, de souterrains, de rampes et de balcons dans tous les sens. Comme dans Ruins, l'eau fait son entrée dans le monde d'Apogée Software, avec des effets de vaguelettes tout à fait excellents. Vous pourrez même prendre le bateau pour traverser des étendues trop larges pour vos capacités aquatiques.
Comme pour tous les jeux d'Apogée Software, des options réseaux et modem sont en préparation. Un vrai bonheur de massacrer un joueur humain à coups de sabre ou de shuriken, c'est sûr !
Cette fin d'année sera indéniablement marquée par les produits Apogée Software, leur efficacité est certaine, le plaisir de jeu est énorme..

Terminal Velocity

SUR PC • SORTIE PRÉVUE : FIN SEPTEMBRE





Apogée frappe très fort ces temps-ci avec notamment un jeu largement inspiré de Descent et de Comanche. Le scénario n'est pas très recherché puisque que pour la énième fois cette année, des envahisseurs vont tenter de nous casser les bonbons. Comme d'hab, on va évidemment se venger en envoyant un vaisseau sur l'une des planètes de l'assaillant. Toujours comme d'hab, vous êtes le pilote dudit vaisseau et votre mission va consister à ratisser la surface de l'astre rebelle afin d'en éliminer les bâtiments et autres radars.

ALIENS, GO HOME !

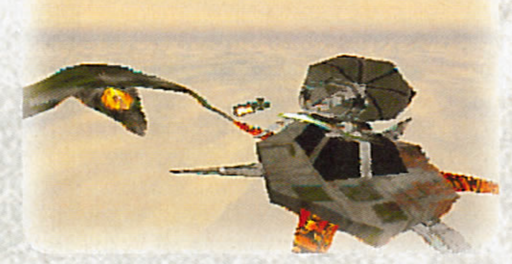
Certaines phases s'apparentent plus à Descent avec de longs couloirs aux parois animées pour le moins magnifiques. Bien que non définitive, l'animation est remarquable et la version finale proposera même un graphisme en S-VGA, si votre machine le permet. Et puis comme on est vraiment des gens sympathiques, eh bien sachez, bande de petits veinards, que nous avons inclu une démo de Terminal Velocity sur le CD livré avec le mag. Ben oui je sais, j'aurais pu vous le dire avant, mais si je l'avais fait vous n'auriez pas lu la suite.











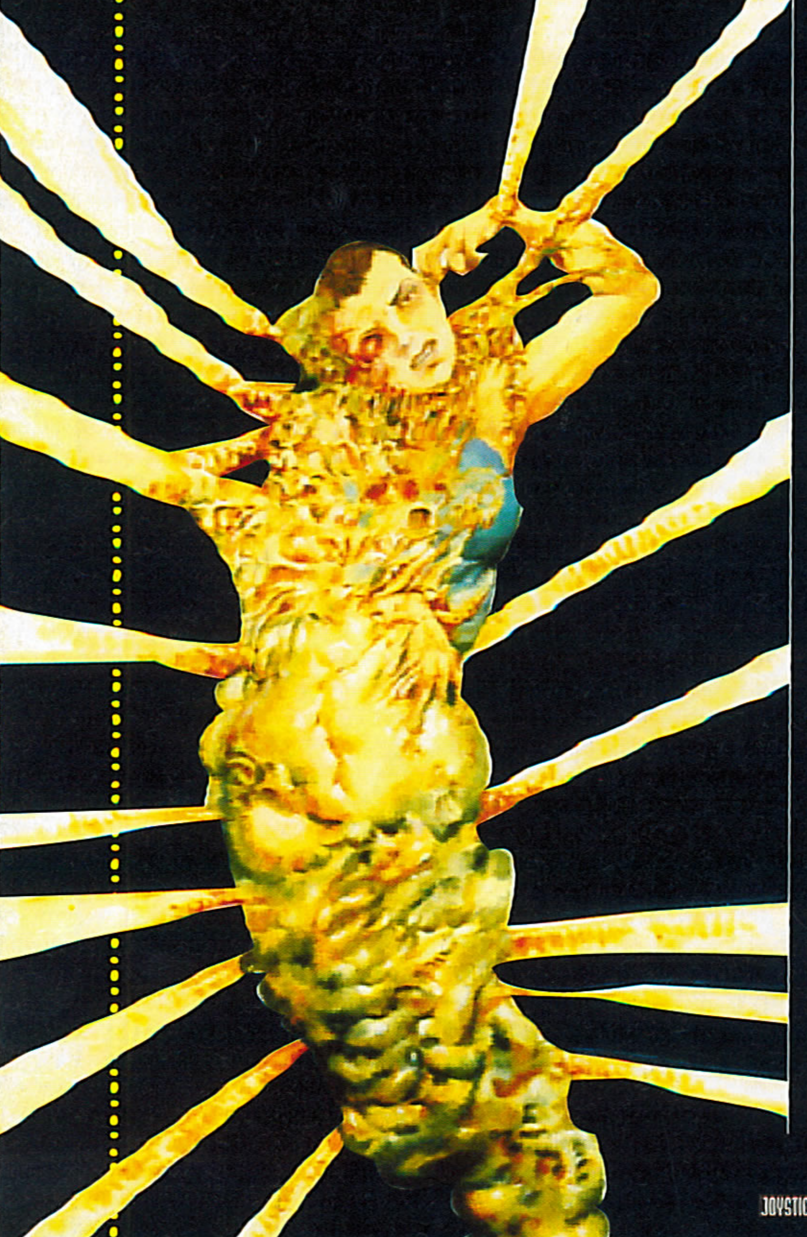
PC CD ROM

Léo de Urlevan

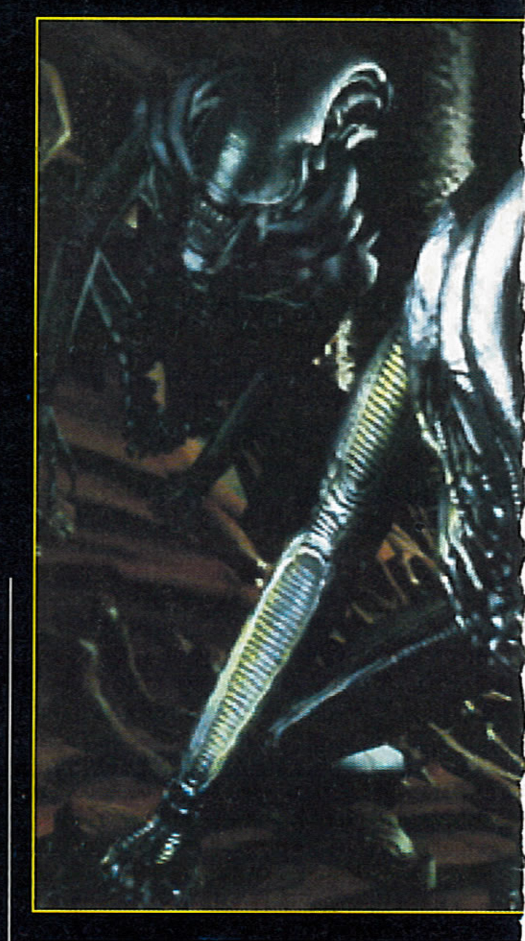
Aliens' Comic Book Adventure

EDITEUR : Cryo
DISTRIBUTEUR : Mindscape
TEL : (16) 99 79 66 48
STANDARD : PC CD-Rom
SORTIE PRÉVUE : Septembre

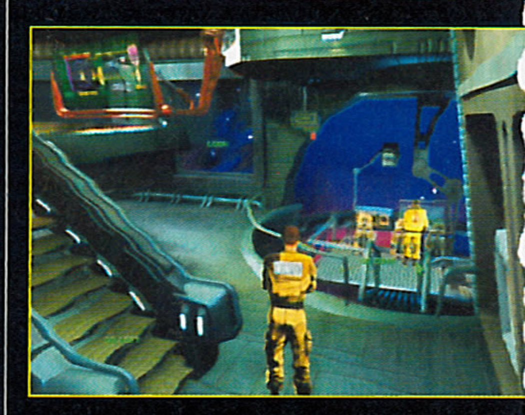
A peine remis de The Lost Eden, voilà que Cryo récidive en nous concoctant un produit qui devrait faire couler beaucoup de sang, euh... d'encre. C'est certainement la première fois que la 3D aura été aussi bien exploitée, que ce soit sur écran fixe ou animation. Mais attention, ce sont des nouvelles à mettre au conditionnel, nous ne pouvons pas nous prononcer car ce n'est qu'une preview. Mais quand même, ça risque d'être vachement beau.

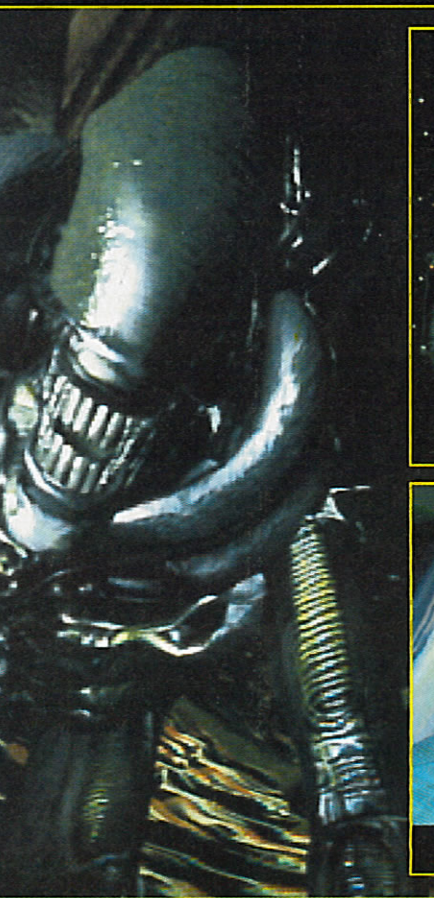


En 1979 sortait Alien, le huitième passager. Reprenant les principes de base du cinéma fantastique, ses règles les plus élémentaires (huis-clos, atmosphère pesante, monstre effrayant), le succès est venu grâce à une réalisation rigoureuse et un budget important. Les goodies ont alors suivi. Après le troisième volet des aventures de Ripley, il y a à peu près trois ans, une galerie s'est ouverte à Londres, l'«Alien War» qui faisait vivre des scénarios de ce fabuleux film (voir encadré). Des dizaines de BD existent aux États-Unis, dont une a justement inspiré Nicolas Choukroun pour la réalisation de ce soft. Peut-on le considérer comme un goodie ? Bien qu'il s'inspire du film, c'est un peu comme les BD, il y a vraiment une création originale et je ne pense pas que l'on achètera ce soft comme un simple T-Shirt. Ça commence un peu comme n'importe lequel des films : un équipage de quatre personnes est tranquillement en hibernation, quand tout à coup, l'ordinateur de bord se met en marche et commence un processus de réveil. Après un gros dodo, Hricksen, Blackman, O'connor et Cora réalisent très vite qu'ils ne sont pas arrivés à leur destination finale. Ils ont en fait reçu un SOS d'une colonie minière située à proximité de leur position actuelle. Chaque membre de l'équipage a ses spécialités. Cora, par exemple, est médecin, et Hericksen, le spécialiste des armes. La première partie du jeu consistera à faire atterrir le vaisseau près de la colonie minière. L'auteur nous a promis un scénario non-linéaire : ce ne sera pas telle ou telle action qui déclenchera une pluie de météorites par exemple, et le temps sera vraisemblablement un facteur très important. Les dialogues seront très nombreux et on pourrait parler des heures et des heures avec les autres personnages si l'envie nous en prenait. Le soft n'est pas fini, il sortira en septembre, mais le scénario risque d'être passionnant et je ne vous en dis pas plus. En revanche, je peux vous dire que ce n'est pas simplement un jeu d'arcade ni un jeu d'aventure ni un jeu de rôles, mais les trois à la fois. En fait, c'est un mélange «light» des trois privilégiant quand même le côté











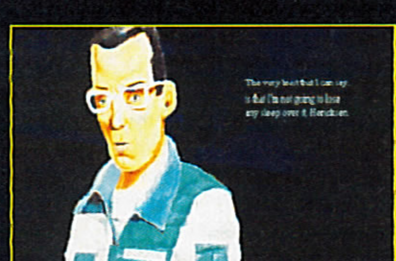


aventure de l'affaire. JDR light car les personnages s'apprécient différemment selon les dialogues, et vous aurez une énergie disponible au combat, une certaine force mais pas une quarantaine de disciplines à gérer. De plus, vous devrez aussi leur remplir l'estomac car, tels des oisillons dans leur nid, ils brailleront qu'ils ont faim.

La réalisation a été faite sous 3D Studio 3 et 4 alternant images fixes en S-VGA et animations 640/400. C'est vachement fluide et terriblement angoissant : il n'y a qu'un pas entre les films et ce jeu car les dialogues sont assez osés eu égard aux softs que l'on connaît tous sur micro et qui sont très "cucul la praline". Et les fanatiques d'Alien pur et dur ne seront pas déçus parce que le sang gicle correctement. Lorsque vous arrivez sur la base, tout le monde est mort ; tout le monde, non ? Vous vous doutez bien que ces créatures diaboliques seront là. Peut-être des humains ? Allez savoir ! Certaines séquences du jeu sont vraiment splendides et... effrayantes ! Les monstres créés par Giger sont si bien numérisés que l'on n'a pas l'impression de regarder des séquences 3D, mais bel et bien un film.









Alien War

A l'attention des gens qui iraient à Londres ces temps-ci, je ne peux que vous encourager à faire un petit tour du côté de Piccadilly Circus au Trocadero Centre. Entre deux galeries de jeux vidéo, on ne peut pas manquer cette attraction tant on est intrigué par ce qui se passe dans le secteur. Des Marines, lourdement armés, avec des looks vraiment tirés d'Alien font rentrer des gens dans une petite salle. On se dit pourquoi pas, mais on est déjà inquiet lorsque l'on achète son ticket. Et on fait bien ! On y vit vingt minutes d'effroi, en cavalant dans les couloirs où l'on voit surgir des aliens des plafonds, des vapeurs de fumée. Gare, les lumières et les ascenseurs ne fonctionnent pas bien ! Tout le long du trajet, on est escorté par les Marines qui hurlent qu'il faut qu'on se mette à tel ou tel endroit. On ressort de là en sueur en se disant qu'on ne retournera jamais dans ce truc de dingues. Et puis, vous savez quoi ? Au moment où j'écris ces lignes, j'ai envie d'y être. J'en ai parlé un peu avec Nicolas Choukroun qui m'a dit ne pas avoir vécu du tout la même aventure que la mienne. Visiblement, il y a plusieurs scénarios.



I N T E R V I E W

Nicolas Choukroun,

musicien-programmeur-game designer-chef de projet du jeu



A Joystick, on fait de si belles photos que Nicolas va se marier. (contrairement à un journal anglais qui avait diffusé une photo de lui où il n'était pas tellement à son avantage ; la photo était légendée : "Eh, les filles, on sait pas s'il est marié.")

Nicolas Choukroun aime bien la science-fiction si l'on en juge par les posters qu'il a dans son bureau : Star Wars, Deep Space Nine (quatrième série de Star Trek) et Alien. C'est sur cette dernière trilogie qu'il a développé ce jeu qui sortira en septembre prochain.

Joystick : Ce jeu suit-il la trame d'un des épisodes d'Alien ?

Nicolas Choukroun : Non, il bénéficie d'un scénario original. En revanche, il existe des dizaines de BD "Alien" aux États-Unis dont nous nous sommes inspirés et en particulier : "Alien's Labyrinth". C'est celle que je préfère. Nous ne pouvions de toute manière reprendre les personnages d'Alien car on ne peut pas s'en servir, ils sont protégés par des droits. Et c'est plus intéressant de créer des personnages avec leurs caractéristiques propres, ça permet plus de liberté.

Joy : L'équipe... D'où viennent ces gens ? Ont-ils déjà travaillé sur d'autres projets ?

N.C. : Non, ce sont de parfaits inconnus.

Joy : Sur quel logiciel travaillent-ils ?

N.C. : Le début du développement s'est fait sous 3DStudio3, et en ce moment ils travaillent avec la version 4. C'est surtout pour cette nouvelle option : la cinématique inverse (voir à ce propos la rubrique "Pixel" du dernier Joystick et la démo du logiciel dans le CD du même numéro). Avant, quand un bras bougeait, il fallait animer chaque facette de la main, de l'avant-bras et du bras. Ça a vraiment facilité la tâche.

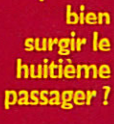
Joy : Comment travaillent-ils ? A plusieurs ?

N.C. : Non, chacun s'occupe de l'endroit qu'il crée, indépendamment les uns des autres. En revanche, quand ils regardent le travail de l'autre, ils se reprennent des idées ou essaient de faire mieux.

Joy : L'ambiance du jeu est assez sanglante et les dialogues assez crus. Cela s'oriente-t-il vers un besoin de maturité dans les jeux vidéo ?

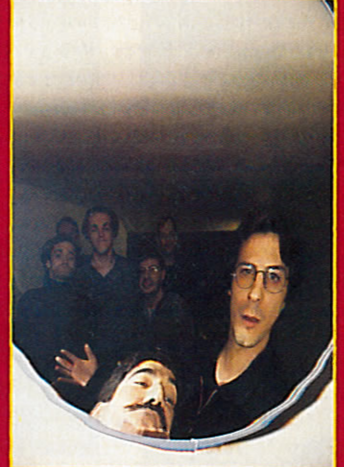
N.C. : Ce n'est pas exactement ça. C'est le thème d'Alien quand même et il serait parfaitement ridicule de l'alléger ! Le public auquel s'adresse ce produit sera celui des adolescents et des adultes. Il faudra simplement modifier quelques dialogues pour les États-Unis. (NDLR : le domaine des jeux vidéo est quand même un peu à part. Alors que le film ne bénéficie d'aucune censure, le jeu vidéo qui s'en inspire directement doit être "politically correct". Quelque chose a dû m'échapper.)

Joy : Merci.



Vous avez remarqué, il sont sept. D'où pourra bien surgir le huitième passager ?

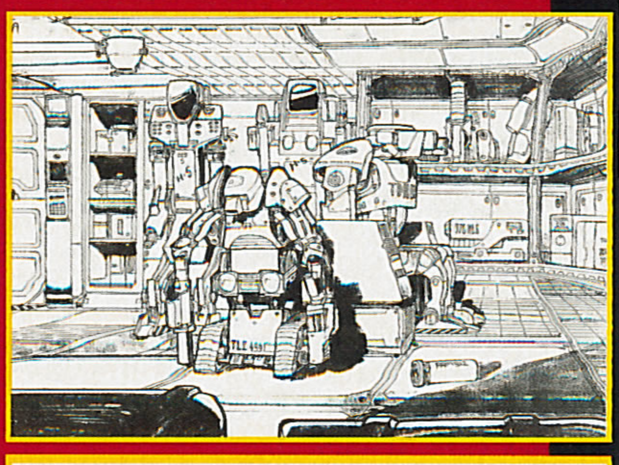


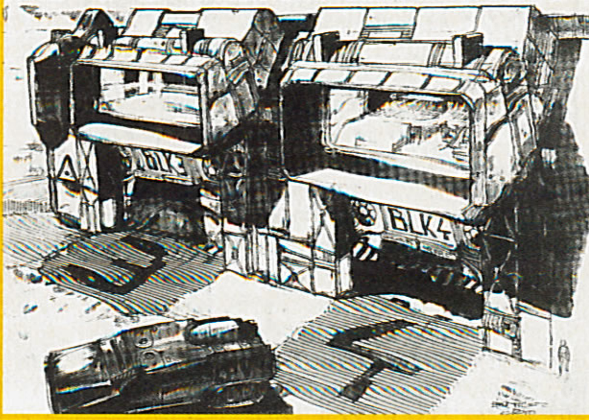


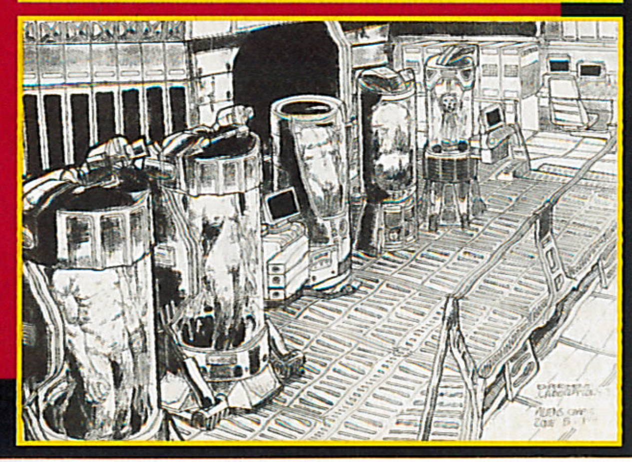
Ils sont quand même un peu mystique chez Cryo, non ?

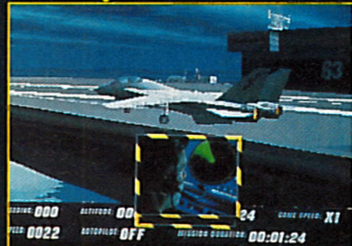


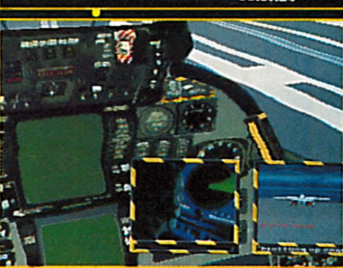














PC CD

LORD MASQUE NOIR

Top Gun

Rien d'étonnant à ce que le célèbre film Top Gun ait inspiré la création d'un simulateur de vol. Rien d'étonnant non plus à ce que le géant du simulateur de combat Microprose soit en charge de sa réalisation.
Vous incarnez le célèbre, le riche, et a fortiori le très beau Tom Cruise, ou "Maverick" devrais-je dire. De par vos qualités de héros masqué et votre main scotchée sur un manche de F-14 depuis le berceau, vous êtes sélectionné pour partir à Miramar où se trouve l'école de Top Gun, formatrice de l'élite de l'Armée de l'air. À travers huit missions d'entraînement, vous n'aurez de cesse de prouver votre supériorité, notamment face au redoutable "Ice Man", un pilote doté d'un sang froid exceptionnel. Ces huit épreuves passées, vous intégrerez l'escadron Top Gun et vous partirez en combat réel sur des points chauds du globe, à savoir Cuba, la Lybie ou la Corée. Certes, on s'éloigne largement du scénario original, mais l'interaction avec d'autres membres comme Goose ou Viper restera de mise durant l'intégralité du jeu, préservant ainsi l'esprit de combativité lié à leur rivalité. Pour vous mettre dans l'ambiance, le jeu débute par plus de vingt minutes d'extraits du film, et d'autres séquences viendront parfaire le tout. Côté simulation pure, la réputation de Microprose n'est plus à faire, mais il demeure pourtant une inconnue, et de taille : le mode S-VGA. Aucun simulateur de cette société n'exploite en effet cette option luxueuse. Cette preview étant assez peu exploitable, l'animation y est pour l'instant assez saccadée. En revanche, la finesse du tableau de bord apporte à l'évidence un confort nouveau. Il faudra donc attendre la version finale du produit avant de pouvoir juger de sa qualité. Si l'on s'en réfère à ce que cette société nous a pondu dans le passé, la surprise s'annonce plutôt agréable.

EDITEUR : Microprose
DISTRIBUTEUR : Ubi Soft
(1) 48 18 50 00
SORTIE PRÉVUE : Juin 95

PC CD

Pinky

Tir Na Nog



Avec le prochain jeu de Psygnosis nommé Tir Na Nog, l'occasion vous sera offerte de vous plonger dans l'ambiance très particulière de la mythologie celte. Déjà, à la lecture du nom du logiciel, on commence un peu à se douter qu'il ne s'agira pas de réussir sans aucune faute les célèbres dictées de Pivot. Impression confirmée lorsque l'on fait connaissance avec le héros du jeu, puisque ce dernier répond au nom de Cuchulainn. Habituellement, lorsque le personnage principal d'un jeu vidéo décède, c'est l'inéluctable signe d'un proche Game Over. Ici, au contraire, c'est au moment précis où Cuchulainn vient de connaître une fatale échéance, que la partie démarre. Passé dans "l'Autre Monde", le héros va devoir se mettre en quête du sceau de Calum, ou plutôt de ses fragments, puisque l'objet en question vient d'être brisé en une myriade d'éclats. Mélange de jeu de rôles et de stratégie, Tir Na Nog vous propose de sillonner sans relâche les nombreux lieux qui composent l'Autre Monde, conversant avec d'autres personnages et résolvant de nombreuses énigmes. Pour la mise en image desdits lieux, Psygnosis a fait peindre tous les décors du jeux avant de les scanner puis de les retoucher, ce qui leur donne incontestablement un cachet particulier. Notez tout de même que sur les photos qui accompagnent cette preview, le sprite du personnage de Cuchulainn est amené à être sérieusement retouché. Gardons-nous donc d'en juger l'aspect, même si l'on peut au passage noter que sa taille est des plus respectable. Comme disait le dieu Celte Khonpââc : "Rôt Svarlâcq", dont la traduction en français donnerait à peu près "À suivre"...

EDITEUR : Psygnosis
DISTRIBUTEUR : Psygnosis • (1) 46 43 93 10
SORTIE PRÉVUE : Août 1995

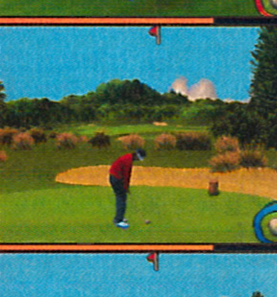
PC/PC CD

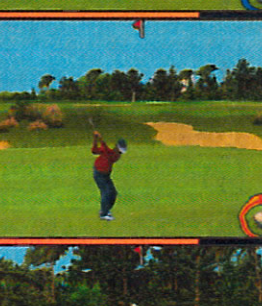
Pinky

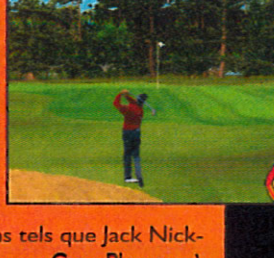
Fairways to Heaven











Attention, une mise en garde s'impose pour tous ceux d'entre vous qui sont fanas du rock des années 70 ou de ballons dirigeables : malgré son titre évocateur, Fairways to Heaven n'a rien à voir avec le mythique morceau de (Led) Zeppelin, il s'agit juste d'un jeu de mots s'appuyant sur le fait qu'il s'agit là d'une simulation de golf. Au lieu de reproduire tel ou tel club de golf comme c'est habituellement le cas, Gametek a choisi de compiler 18 des trous les plus célèbres et les a additionnés en un parcours fictif. Vous pourrez visionner l'action sous 7 angles de caméras différents en sus du petit film vidéo du survol de chacun de ces trous. Sur la version CD-Rom, vous aurez également droit à des interviews filmées de champions tels que Jack Nicklaus, Ben Crenshaw ou Gary Player, où ces derniers vous raconteront quelques anecdotes croustillantes vécues au cours de leur carrière. Fairways to Heaven devrait donc être un produit à mi-chemin entre simulation de golf et logiciel multimédia sur le même thème, ce qui représente une approche assez originale de ce domaine.

EDITEUR : Gametek
DISTRIBUTEUR : Gametek
(16) 72 02 59 24
SORTIE PRÉVUE : Juillet 95

PC CD

Léo de Urlevan

Flashback 2



Le titre est plus que provisoire, mais bon, on fait avec ce qu'on a. Une dernière information vient de nous parvenir selon laquelle le jeu s'appellerait "Fade to Dark". Le premier volet de cette aventure n'a plus grand-chose à voir avec cette deuxième partie. Néanmoins, il ne sera pas nécessaire d'avoir joué à Flashback pour comprendre le scénario de ce jeu, car un rappel des grands événements vous sera expliqué. Pas de souci à vous faire. Comme vous pouvez le constater, tout est en 3D et on est bien loin de la première interface. Rappelons simplement que Flashback mélangeait l'arcade et l'aventure, comme dans le cas présent, mais l'écran de jeu était constitué de sprites avec une représentation latérale de l'action. Côté graphisme, deux modes d'affichage seront disponibles : bien entendu le VGA et son grand frère le S-VGA. Pour les machines plus lentes, vous pourrez baisser le niveau "détails". Le jeu se divisera en six grandes parties, décomposées en treize niveaux incluant eux-mêmes trois ou quatre missions de types très différents. Tantôt vous devrez buter de l'alien, tantôt vous devrez escorter une personne afin de la protéger d'un endroit à un autre. Plusieurs armes seront disponibles. Les décors, riches en détails, sont assez beaux, et les caméras qui suivent l'évolution de votre personnage (Conrad) sont très nombreuses. J'ai joué à nouveau à Flashback, permier du nom, pour me remettre dans l'ambiance : eh ben, ça n'a pas vieilli du tout. On peut donc présager du meilleur. Ce qui est surtout appréciable dans ce type de jeu, ce sont les énigmes made in Delphine qui devraient être plus ou moins difficiles et ne pas cantonner le jeu dans le domaine des bêtes jeux d'arcade. Nous vous parlerons de ce produit beaucoup plus longuement le mois prochain.

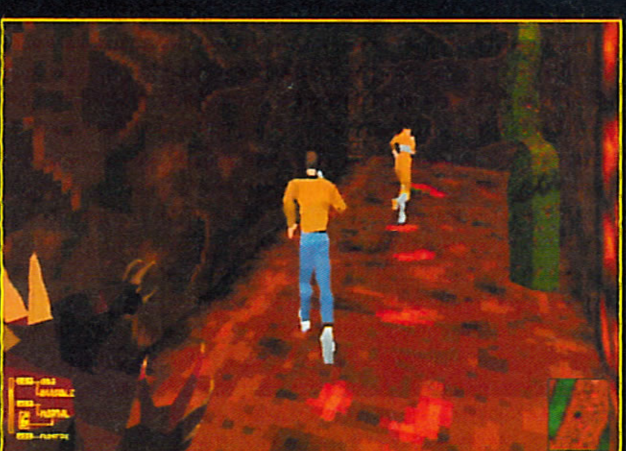
EDITEUR : Delphine Software
DISTRIBUTEUR : Electronic Arts (16) 72 17 07 83
STANDARDS : PC CD, PlayStation
SORTIE PRÉVUE : Septembre 95











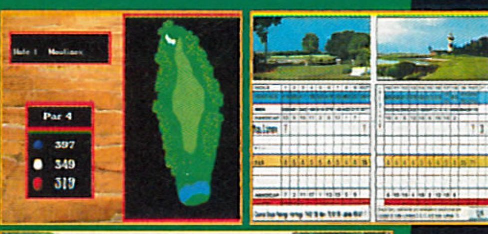


PC CD

Moulinex

Picture Perfect Golf

On croyait tout avoir vu en matière de golf sur micro, et puis non ce nouveau produit semble annoncer une nouvelle génération, plus orientée vers le grand public et il faut le dire mieux pensée. Depuis quelques années, la mode était à l'image de synthèse, comme dans Links. C'était beau mais lent. Ensuite, Microprose s'essaya au style non réaliste mais rapide, et voilà que Empire arrive avec un jeu dont on se demande pourquoi personne n'a eu l'idée de le faire plus tôt. Voici l'ère du golf réalisé à base d'images réelles. Certes, les écrans seront fixes, mais côté réalisme, Picture Perfect Golf devrait constituer un summum. Les parcours (un par CD-Rom) s'annoncent vraiment superbes, et si pour le moment nous avons pu voir seulement deux d'entre eux (Cœur d'Alène et Harbour Town), il est à espérer que d'autres terrains soient disponibles lorsque le jeu sera commercialisé. En ce qui concerne l'interface, rien de nouveau puisqu'on retrouvera le principe du swing simulé par deux appuis sur le bouton d'action, qui fait ses preuves depuis Leader Board (sur Commodore 64 !). Le son, digitalisé, permettra d'entendre des commentaires ainsi que quelques "cui-cui" rafraîchissants.



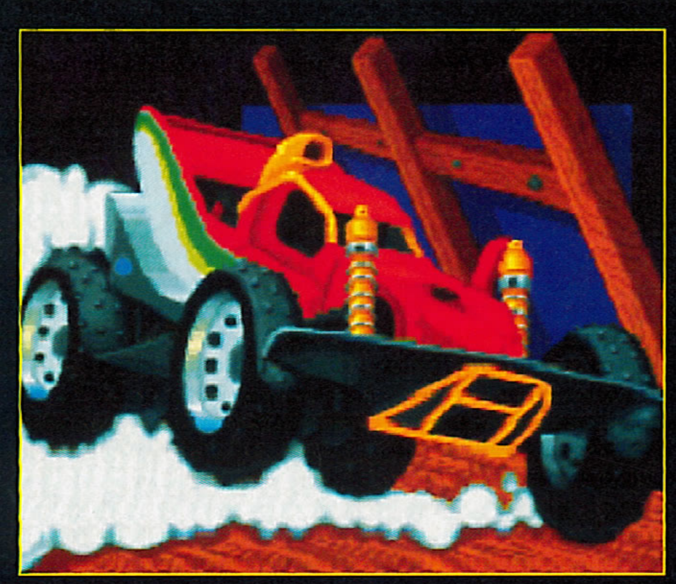


EDITEUR : Empire (16) 78 03 18 46
DISTRIBUTEUR : Ubisoft (1) 48 18 50 00
SORTIE PRÉVUE : Septembre 95

PC

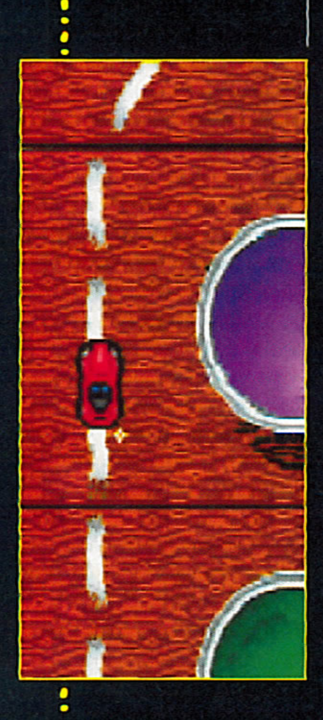
Pinky

Micromachines 2



EDITEUR : Codemasters
DISTRIBUTEUR : Codemasters
(16) 72 02 59 17
SORTIE PRÉVUE : Eté 1995

Haha ! M'est avis que l'extraordinaire, le fabuleux, le gigantesque Casque Noir et moi-même allons encore pouvoir nous entre-déchirer à qui mieux-mieux puisque voici venir un nouveau jeu de voitures multijoueur ! Après son passage sur Megadrive, Micromachines, deuxième du nom, s'apprête en effet à faire son entrée dans nos beaux lecteurs de disquettes PC. Il sera possible de jouer à MM2 à quatre en simultané, ce qui nous promet des parties endiablées. Si cela ne suffisait pas encore, sachez qu'il vous sera proposé un mode "tournoi" à élimination directe opposant cette fois 16 joueurs humains ! De plus, le nombre de variables du jeu a été considérablement augmenté, afin de doter ce dernier d'une durée de vie plus conséquente. Ce ne sont donc pas moins de 15 véhicules différents, roulants ou volants, dont vous aurez l'occasion de prendre les commandes et 17 types de décors distincts (cuisine, grenier, toilettes, etc.) au sein desquels ils évolueront, pour un total de 54 circuits. Il est par ailleurs une nouvelle option qui semble des plus alléchante : le "Shadow Racer". Cette dernière consistera à effectuer, sur le circuit de votre choix, le nombre de tours que vous voudrez, le but étant d'établir pour la postérité un record du tour imbattable, les meilleurs temps et parcours étant sauvegardés sur disque dur. Mais le plus chouette, c'est qu'il sera possible de prendre part à une course contre vous-même, l'ordinateur reproduisant au millimètre près vos trajectoires avec une voiture-robot, tandis que vous prendrez les commandes d'une seconde ! Pour couronner le tout, signalons qu'un éditeur de circuit sera intégré au logiciel afin que vous puissiez vous-même créer de toutes pièces vos propres pistes. Bref, tout cela s'annonce très bien, mais il subsiste cependant, à l'heure actuelle, un problème. En effet, sur la preview que nous avons eue entre les mains, le niveau de difficulté du logiciel était bien trop élevé, et cela dès le premier parcours ! Trois testeurs de la rédaction ont eu l'occasion de tenter leur chance sur MM2 (LCN, Léo et votre serviteur), et tous ont été unanimes pour lui reconnaître ce défaut. Alors, s'il vous plaît, monsieur Codemasters, soyez chic, réduisez un peu la difficulté du logiciel, le succès sera peut-être à ce prix...









PC

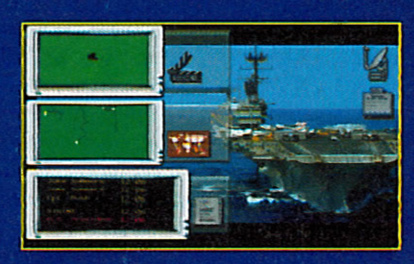
rioN euqsaC droL

Navy Strike



Le spécialiste du simulateur de vol militaire s'apprête à éditer un jeu de la société Rowan Software. Beaucoup plus axé sur la stratégie que sur la simulation de vol, Navy Strike devrait faire des émules au sein des fins stratèges que vous êtes. Au commande des forces alliées, votre tâche consiste à organiser et à diriger les opérations d'un porte-avions équipé de sa pleine puissance de feu. Vous disposez pour cela d'un ordinateur portable d'où partent tous les ordres et d'un paquet de sous-fifres qui vous obéissent. Ahah, j'aime bien ça moi les sous-fifres ! "Cire-moi les pompes !", "Tu m'feras quarante jours, ordure !", "T'es qu'une meeerrrrde !". En fait, on ne voit jamais l'équipage mais ça me démangeait d'en insulter un ou deux. Les options sont nombreuses et la gestion des événements passe par une interface de qualité. Vous pouvez facilement consulter les tonnes de renseignements qui vous parviennent, les nombreuses banques de données et utiliser ces informations pour créer de nouvelles missions, développer une tactique d'attaque... La partie simulation de vol paraît en revanche moins réussie bien qu'il s'agisse là d'une préversion du produit.

Navy Strike fonctionne entièrement en S-VGA, y compris dans les phases de vol et propose un graphisme d'excellente qualité. La version finale ne devrait pas être disponible avant la fin juin. Patience...

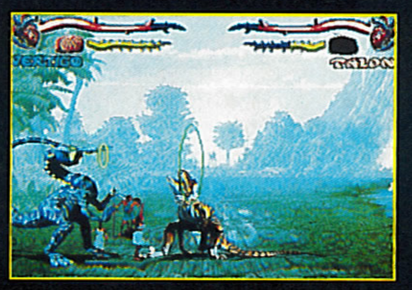


EDITEUR : Microprose
DISTRIBUTEUR : Ubi soft
(1) 48 18 50 00
SORTIE PRÉVUE : Juin 95









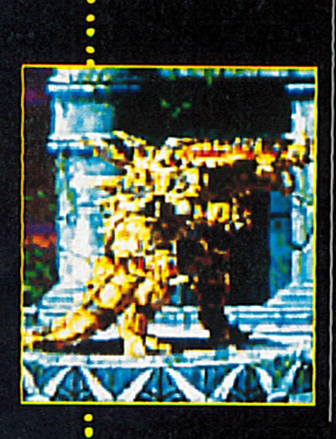
PC

DEREK DELA FUENTE

Primal Rage



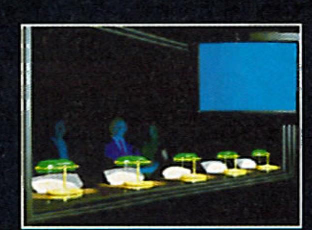
EDITEUR : Time Warner Interactive
DISTRIBUTEUR : Time Warner Interactive
TÉLÉPHONE : (1) 44 43 53 71
SORTIE PRÉVUE : Août 95



Encore un jeu de baston ! C'est sans doute la première réflexion qui vous est venue face aux photos d'écran qui accompagnent cette preview. Primal Rage devrait en effet suivre d'assez peu les sorties successives de Mortal Kombat 2, Super Street Fighter 2 Turbo et Warriors puisqu'il est programmé pour ce beau mois d'août qui a vu naître Pinky (NDPinky : Salut les gars, vous savez que vous êtes mes lecteurs préférés, vous, mmmh ? Au fait, envoyez mes cadeaux à l'adresse habituelle de Joystick, opération "Pinky's Birthday Aid 95". J'accepte absolument tout : jets privés, Ferrari 512, châteaux en Dordogne, tickets restaurants...). "Oui, mais celui-ci a quelque chose en plus", réplique Time Warner. Et force est de lui donner raison, puisque Primal Rage ne contient pas moins de cinq œufs frais au kilo ! Ah non, excusez-moi, ça, c'est Lustucru, je les confonds toujours. En réalité, c'est plutôt l'utilisation forcenée de techniques de rotoscoping qui devrait démarquer Primal Rage de ses concurrents, et surtout les personnalités des combattants. Ici, point de "meilleur-combattant-du-monde", moins encore de moine shaolin ou de ninja, puisque les personnages principaux de Primal Rage sont des dinosaures. Si vous êtes un habitué des salles d'arcade, nul doute que vous connaissez déjà les Sauron, Blizzard et autre Talon (un peu moins érudit que son homonyme Achille, héros des aventures dessinées par Greg dont je vous recommande fortement la lecture) qui vont bientôt en découdre sur votre moniteur. Pour la réalisation de chacun de ces sauriens géants, de petites figurines articulées ont été assemblées et peintes à la main. Ces figurines ont ensuite été photographiées dans toutes les positions possibles et imaginables (1 200 par personnage !), le tout étant alors numérisé puis retouché à la palette (NDLR : et en plus, les types qui font ça sont payés !) . D'après ce que nous avons pu en voir, Primal Rage sur PC devrait être très réussi, bien plus en tout cas que toutes les versions à destination des consoles 16 bits. Afin de ne rien laisser au hasard, Time Warner a confié le soin de la conversion de PR à Teeny Weeny, équipe de développement ayant déjà fait la joie de Psygnosis avec Discworld. Selon ces derniers, "Primal Rage sur PC sera une conversion très fidèle à l'arcade, avec tous les personnages et coups reproduits. À l'instar de cette dernière, si vous ne cessez d'effectuer les mêmes coups durant un combat, vous verrez apparaître un fromage à l'écran et les points que vous avez marqués seront réduits." Afin de se trouver dans les meilleures dispositions possibles, Tenny Weeny s'est carrément vu fournir l'intégralité du code et des dessins de la version arcade, grâce à quoi le jeu sur PC devrait en être la réplique presque parfaite. Le problème majeur résidait dans la place occupée en mémoire par les décors somptueux et le nombre de sprites différents. La qualité de la reproduction dépendra donc en fait principalement de la quantité de RAM dont vous disposez dans votre bécane. Avec 16 Mo, le soft sera parfaitement identique, animé à 60 images/seconde (!!!) à l'exception des sprites qui passent de 64 couleurs à 32. À 8 Mo, vous perdrez les ombres, quelques couleurs et étapes d'animation, mais le jeu demeurera toujours aussi jouable. C'est Teeny Weeny qui nous l'a promis.



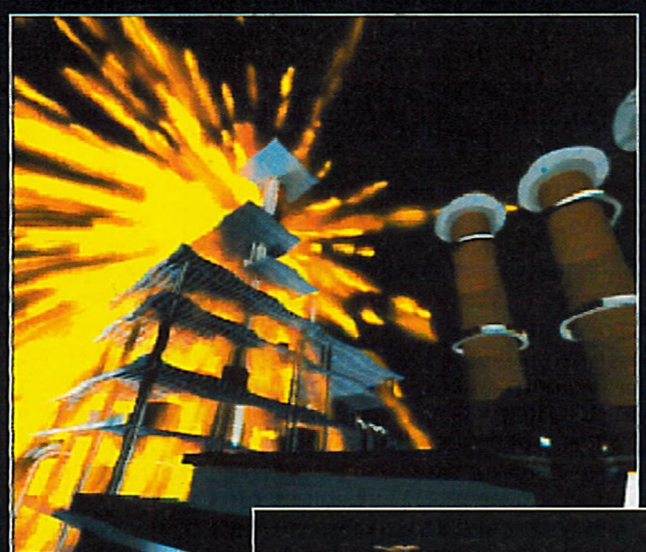




PC CD

Léo de Urlevan

Cyber Judas









EDITEUR : Empire Interactive
DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48 18 50 00
STANDARDS : PC CD-Rom
SORTIE PRÉVUE : Fin juin

Après avoir été président d'Infogrames le temps d'un test, le mois dernier, voilà que l'on me propose d'être président des États-Unis ! Pas mal la trajectoire sociale ! Le mois prochain, je suis maître du monde... Votre but, dans ce jeu en temps réel, est de renouveler votre mandat présidentiel. Pour vous assister dans votre tâche ardue, celle de remonter votre cote de popularité, six conseillers sont à vos côtés. Mais attention, l'un d'entre eux est un taré qui rêve de faire péter la planète. Il suffit que vous soyez influencé par cet homme pour appuyer sur le bouton rouge au mauvais moment... Enfin, en règle générale, il est très mal vu par l'opinion publique d'utiliser ce genre de tactique (NDLR : c'est vrai, juste avant de disparaître en fumée, l'opinion publique est très mécontente). Diplomatie d'abord. Mais n'oubliez pas la raison d'État, ni celle des autres pays. Par exemple, il ne sera pas impossible d'organiser la paix entre Serbes et Croates. Il est à noter que les données mondiales de ce soft datent de 1993, mais tiennent plus de l'encyclopédie que du simple jeu. En effet, les données qui proviennent du cahier de la CIA vous informent sur plus de 160 pays et vous pouvez tout y trouver. Par exemple, en France, on y apprend que M. Mitterrand est président et M. Balladur premier ministre. De plus, on y trouve tous les noms des ministres. Quelle joie de revoir tous ces noms chers à mon cœur et l'intégrité des hommes politiques : Carignon, Longuet, Léotard... Ça fait quand même tout drôle de voir ces noms dans un produit qui n'est pas français. On se prend à penser : "Tiens, ils sont peut-être connus outre-Quiévrain quand même !" Ça va faire plaisir à une partie de ma famille que je salue bien bas et qui habite à Quiévrain justement. Vous pourrez aussi donner des aides à des pays en voie de développement, avoir un partenariat avec d'autres pays et bien entendu déclarer des guerres. Pour ponctuer ces phases de jeu sérieuses, des animations 3D viendront rompre la monotonie de votre vie de chef d'État. Les phases de jeu proprement dites sont très belles et la représentation des villes en 3D isométrique très mignonne.

PC

Pinky

Brett Hull HOCKEY'95



C'est toujours marrant de voir combien les éditeurs semblent avoir les mêmes idées au même moment ! C'est ainsi que régulièrement nous voyons arriver des déferlantes de logiciels différents centrés sur le même thème. En ce moment, c'est le hockey sur glace qui semble avoir le vent en poupe, puisque après Electronic Arts et Merit Studios, c'est au tour de Warner de se lancer dans la mêlée avec Brett Hull Hockey '95. Pour s'imposer, ce dernier va jouer principalement la carte des statistiques en tous genres. Tous les joueurs de la NHLPA seront ainsi reproduits (600 en tout) avec une foule de caractéristiques variables telles que la vitesse de patinage, la force, la précision ou l'agressivité. Après chacun des matches que vous disputerez (et le terme est approprié), l'ordinateur tiendra à jour vos statistiques personnelles et les sauvera afin que vous puissiez mieux déterminer vos lacunes et points forts. Enfin, vous aurez la joie d'entendre vos actions commentées par un journaliste sportif célèbre (enfin, pas trop chez nous) du nom d'Al Michaels. L'équipe de France de hockey, avec son brillant parcours au Mondial, vous a montré la voie ; saurez-vous vous montrer digne d'elle ?



EDITEUR : Warner Interactive Entertainment
DISTRIBUTEUR : Warner Interactive Entertainment(1) 43 12 31 04
SORTIE PRÉVUE : Juin 95



PC CD

LORD CASQUE NOIR

FX Fighter

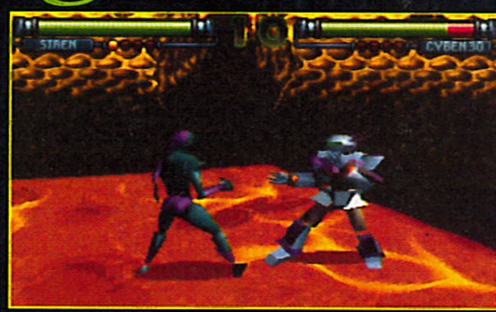




Inconnu jusqu'alors dans le milieu de la micro-informatique, Argonaut est pourtant bien implanté sur le marché de la console et plus particulièrement sur celui de la Super Famicom. Le processeur FX, ça vous dit quelque chose peut-être ? Non, alors sachez que ce processeur est spécialisé dans les calculs 3D et qu'il a donné naissance à quelques jeux tels que StarFox. Cette technologie vient d'être adaptée au PC mais au niveau soft. Elle permet, selon Argonaut, l'affichage de 110 000 polygones par seconde sur un 486 DX2 66 VLB. En phase finale de développement, FX Fighter met à profit cette technique à travers un clone de Virtua Fighter. Neuf décors différents et neuf personnages dotés d'une quarantaine de coups vous attendent de pied ferme.

Selon la puissance de votre machine, vous pouvez afficher plus ou moins de détails et modifier ainsi l'aspect graphique du jeu. Tout est entièrement mappé, et l'ordinateur gère plusieurs effets d'ombrage et déplace automatiquement la caméra pour l'adapter à la situation. Côté jouabilité c'est pas encore au point mais ils y travaillent. Enfin, une option permettra d'insulter son partenaire avec des "ta mère", comme "ta mère en ventouse sur la tête à Kojac" (©Seb) par exemple. Non, c'est pas vrai mais avouez que ça aurait pu être drôle, non ? Ne ratez pas le test !

EDITEUR : Argonaut/GTE Interactive Media
DISTRIBUTEUR : Philips (1) 47 28 69 00
SORTIE PRÉVUE : Juin







SCI fait partie de ces éditeurs qui ne sortent qu'un jeu par an... allez deux à tout casser. On a l'impression que SCI préfère concentrer ses ressources sur un seul projet à la fois. Eh bien, il n'en est rien ! Tout en programmant des titres comme The LawnMower Man ou CyberWars, les p'tits gars de SCI préparaient le futur. Ce n'est pas moins de trois nouveaux produits que nous avons découverts dans leurs locaux de Southampton. Présentation.

SCI cache bien son jeu

Gender Wars

La guerre des sexes envahit maintenant le domaine des jeux vidéo. Dans le futur, hommes et femmes ne peuvent carrément plus se supporter. La planète est coupée en deux : les mecs d'un côté, les nanas de l'autre, et... c'est la guerre. Gender Wars est un jeu d'action/aventure en 3D isométrique où on peut contrôler indifféremment le clan des hommes ou celui des femmes. Vous dirigez une escouade de soldats





dans des missions aux objectifs variés (enlever un savant, faire sauter un générateur, voler des technologies). Évidemment, les hommes sont représentés comme des machos bornés qui foncent dans le tas, alors que les femmes sont posées, appliquées et n'hésitent pas à faire leurs coups en douce. C'est vrai, les femmes que je connais correspondent bien au stéréotype. Avant chaque mission, vous devez choisir l'équipement nécessaire en fonction de l'objectif à atteindre. Au début, vous commandez de la bleusaille, mais au fur et à mesure les troupes deviennent expérimentées. Les missions se déroulent en temps réel et baignent dans une atmosphère hautement réaliste. Ainsi, si vous jouez les femmes, l'un de vos premiers objectifs sera de détruire une usine de bières afin de saper le moral des hommes. Typiquement une réaction de nanas, et je m'y connais ! Pas de problème, Gender Wars s'affirme comme le jeu le plus "politically incorrect" en chantier actuellement.

PC CD-Rom, Mac CD-Rom
Sortie prévue : octobre 1995

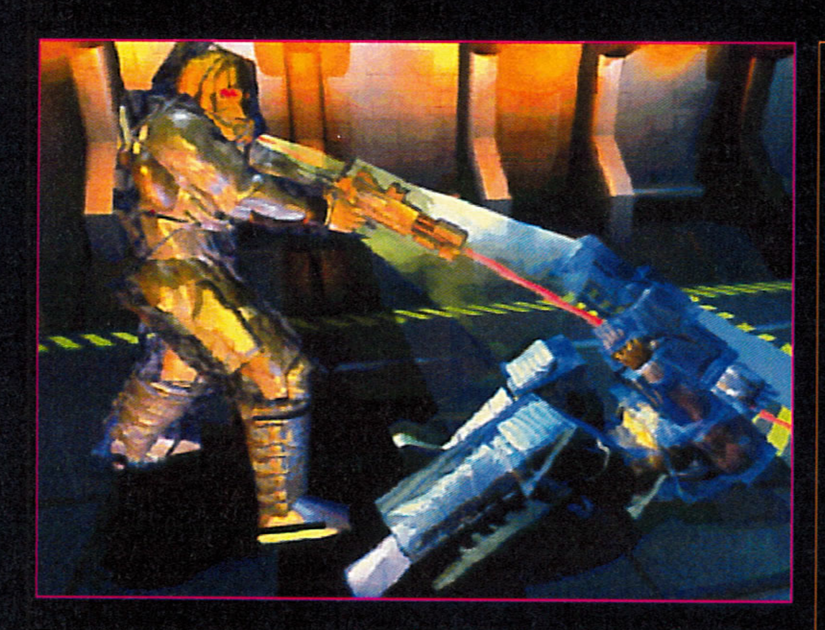


XS





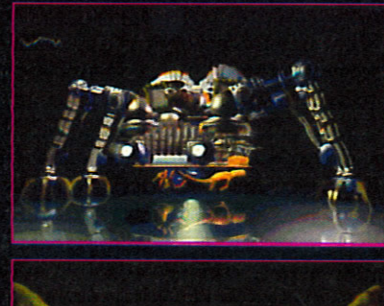




Tout d'abord, XS n'est pas un clone de Doom. Je préfère insister, vu que l'on a affaire à un jeu de combat en vue subjective. Vous êtes aux prises avec trois opposants. Le but est de survivre, de détruire ses adversaires et de passer au niveau suivant. Mais pour y parvenir, les techniques pourront être très variées suivant le style de jeu et la stratégie adoptée. Ainsi, vous pouvez choisir de rester embusqué en tireur d'élite avec une arme précise mais peu puissante, ou au contraire jouer les gros Bill avec l'armement total, au détriment de la mobilité. Quatre opposants, cela peut sembler un peu léger. Mais c'est sans compter avec l'influence des terrains de jeu. Ils sont au nombre de vingt et ils vont vous forcer à élaborer la bonne stratégie. Imaginez donc les pièges possibles avec des murs mobiles, des chemins de ronde, des tourelles laser automatiques. Apprenez également que l'on peut tirer en haut ou en bas. Les programmeurs ont attaché une grande importance à la gestion des dommages : toucher un opposant à la tête en tirant du haut d'un immeuble aura beaucoup plus d'impact qu'une bastos en pleine poitrine. Y a pas de doute, XS affiche des caractéristiques alléchantes. Il y aura plus de soixante adversaires différents à affronter dans les niveaux successifs du jeu, et la liste des armes est pas piquée des vers. Un autre truc qui m'amuse beaucoup avec XS est le comportement des combattants gérés par l'ordinateur. Si vous jouez seul (apparemment une version jeu en réseau est prévue), les trois opposants vous "mettront ensemble sur la gueule", ou bien, si vous avez de la chance, se battront entre eux tandis que vous vous tiendrez planqué bien peinard (ça sera toujours plus facile d'affronter le survivant). Encore un point positif à l'actif de XS : les armes auront un système de visée laser. Il ne fait pas de doute que ces petits points rouges que vous verrez bouger sur les murs ("putain, merde! y a un mec qui est en train de me viser, là !") vont encore ajouter à l'ambiance.

PC CD-Rom, Mac CD-Rom
Sortie prévue : décembre 1995







Kingdom O' Magic







Pour son premier jeu d'aventure traditionnel, SCI a décidé de laisser tomber les robots et autres vaisseaux spatiaux au bénéfice d'une bonne dose d'humour et de comique. En début de partie, on peut choisir d'incarner une meuf ou Sidney qui s'avère être un charmant homme-lézard de trois mètres de haut. Chacun de ces personnages pourra accomplir trois quêtes différentes (ce qui nous fait un total de six quêtes, Dieu que je suis bon en calcul !). Ces quêtes sont de la veine des bonnes vieilles aventures "heroic-fantasy", quoique le comique y joue un rôle plus qu'important. Tenez, dans les Sept mercenaires, il s'agit de recruter sept jeunes gens pour défendre le village ; de trouver la lampe perdue des anciens ; de voler la princesse ; de détruire le trésor... euh, vous êtes sûr, vraiment ? Dans Kingdom O' Cedar, les dialogues sont au centre de vos préoccupations. Vous pourrez choisir entre trois "tons" différents : plaisant, interrogatif ou franchement désagréable. Non seulement les personnages ainsi apostrophés réagiront en conséquence, mais si vous avez insulté un orc dans un petit village, le même orc rencontré plus tard dans une ville risque d'aller chercher les mecs de son gang pour vous faire la tête au carré. Ce qui me fait dire que Kingdom of Olaz a été programmé par des éléphants car, c'est bien connu, les éléphants ont bonne mémoire. Sauf ceux qui fument, mais c'est une autre histoire. En plus des mondanités, vous devrez résoudre dans ce jeu un bon paquet de puzzles. De difficulté croissante au fur et à mesure de la partie, ces puzzles sont différents suivant le personnage incarné. Kingdom O' Connors semble être doté d'une vie à part entière. Par exemple, vous rencontrez un troll en traversant un pont. Un peu plus tard, vous pouvez croiser le même troll changé en statue de pierre. Quelque chose lui est manifestement arrivé, mais vous n'étiez pas là pour admirer le spectacle. Comme dans tout bon jeu d'aventure qui se respecte, Kingdom O' Clock est bourré de dialogues digitalisés. En tout, près de 100 000 mots de dialogues sont déjà prévus, et l'ensemble devrait tenir sur deux CD. Ouais, c'est bien des éléphants qui ont programmé le truc !

PC CD-Rom, Mac CD-Rom
Sortie prévue : août 1995

SCI dispose d'un bureau de Motion Capture à Amsterdam. L'équipe de développement de XS vient d'y passer deux semaines pour travailler sur les caractéristiques spéciales de certains des personnages. Grâce à ce système de "capture de mouvement" on peut enregistrer les mouvements d'acteurs humains afin de les transposer dans le jeu. Cette technologie permet de simuler des personnages aux déplacements radicalement différents, dont le réalisme est sans commune mesure avec les productions d'antan.



PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

3DO

Achat

Dép. 67 Achète 3DO NTSC/PAL si possible de marque Goldstar sans jeu. Tel à Raphaël au 88 34 45 89 après 17 h 30.

Vente

Dép. 24 Vends 3DO + 10 jeux + 2 manettes (SFIIX, Return Fire, Road Rash...) neuve : 3500 Frs. Tel à Eric au 53 28 55 93.

Dép. 59 Vends 3DO Pal 60 Hz valeur 4500 Frs, vendue 3000 Frs le tout sous garantie avec 3 CD et vends CD 3 DO : 200 Frs pièce. Tel au 20 05 30 88.

Dép. 73 Vends 3DO, jeux, prix à débattre selon le nombre de jeux (possède CNB, Total Eclipse, Fifa, Samouraï, WOTW, Off World, Theme Park...), vends séparée possible, cherche contacts sur PS-X. Tel au 79 33 78 65.

Dép. 75 Vends jeux 3DO : Street Fighter, Samouraï Shodown 250 Frs pièce, Way Warrior, Slayer : 200 Frs, manette 200 Frs. Tel au 45 33 86 79.

Dép. 88 Vends 3DO Pal + 2 pads + Crash, SSF2, Fifa, Burning, Mayden : 3000 Frs. Tel au 29 67 41 77 après 19 h.

Dép. 92 Vends 3DO + 6 jeux + pistolet + adaptateur manette SN : 3200 Frs. Tel au 47 51 73 93.

Dép. 94 Vends 3DO + 18 jeux (Road Rash, Fifa Soccer, Theme Park...) + 2 manettes, le tout 7500 Frs. Tel à Cyril au 45 94 12 61 après 19 h.

Autres

Contact

Dép. 51 Echange, vends, achète jeux et utils récents sur MAC. Mr Lobster Cidex 15 51160 Germaine.

Vente

Dép. 7 Vends jeux 7th Guest pour CDI Philips neuf et emballé : 200 Frs. Tel à Cyril au 64 04 45 00.

Dép. 57 Vends lecteur CDI, FMV, nbx jeux, accessoires, le tout 3500 Frs, achète jeux CDI : Chaos Control, Flashback. Tel au 82 85 71 97 après 20 h.

Pc

Achat

Dép. 11 Achète carte Trident 1 Mo ISA pour 100 à 150 Frs. Tel à Sylvain au 68 41 62 82 après 18 h.

Dép. 33 Achète jeux PC sur disk Streamer et CD, envoyez liste et prix à Eydely Stéphane 12 Rue du Baraillot 33290 Blanquefort ou tle au 56 35 01 72.

Dép. 37 Achète jeux CD-Rom et 3DO, cherche contacts sur 3DO et PC CD-Rom. Pascal Guiller 69 Rue des Martyrs 37300 Joué les Tours.

Dép. 42 Achète originaux PC à prix raisonnable, recherche jeux de stratégie et wargame : Master of Magic, UFO, X-Com, Hord, Dark Legion, Hammer of Gods... Tel à David au 77 33 05 98.

Dép. 42 Recherche Player Manager ou Kick Off sur PC, échange possible. Cornu Olivier La Vue 42600 Precieux.

Dép. 50 Achète Ultima 7 sur PC (VF), The Black Gate, Serpent Isle, Silver Seed. Tel à Francis au 33 43 57 36.

Dép. 67 Achète carte mère + CPU : 486 DX2 66 de 1000 à 1300 Frs ou 486 DX33 à moins de 1000 Frs. Tel au 88 91 56 05 après 18 h à Thomas.

Dép. 76 Achète simple PC 386 SX ou DX bon état avec écran entre 2000 et 3000 Frs. Tel à Bertrand au 35 55 95 76 après 18 h.

Contact

Dép. 12 Cherche contacts sur PC pour échanges et ventes de jeux et utils. Coudemc Frédéric 124 Passage du Grand Chêne 12000 Rodez.

Dép. 13 Cherche contacts sur PC dans la région d'Aix en Provence ou les Bouches du Rhône. Tel à Christian au 42 96 01 99.

Dép. 16 Echange PC CD : Myst, Megarace, Magic Carpet, Frontier Elite II, Under a Killing Moon. Tel à Jacques au 45 85 74 20 après 20 h.

Dép. 21 Cherche contacts sur PC, bandes Q180 (2120), jeux et utils. Boccanfuso Gérard 4 Rue de Mulhouse 21000 Dijon ou tel au 80 74 12 38.

Dép. 33 Echange news et oldies sur PC, débutants bienvenus, envoyez liste à Mounissens Siegfried 319 Chemin de Pavin 33140 Cadaujac.

Dép. 35 Echange jeux PC. David Saber chez Mme Biet 18 Rue Verger 35000 Rennes.

Dép. 37 Cherche contacts sur PC, sérieux, durables, possède news, oldies : Lavergne Julien Rue des Ecoles 37420 Avoine.

Dép. 37 Cherche contacts sérieux et rapides pour échanges de jeux et utils, cherche CD-rom à bas prix. Mallin Michel 12 Rue de la Messandière 37250 Veigne.

Dép. 37 Recherche contacts sur PC pour échange de jeux et utils, recherche CD. Mallin Michel 12 Rue des Messandières 37250 Veigne.

Dép. 42 Cherche contacts sérieux et durables sur PC pour échanges de jeux et utils. Fabres Martin 27 Bd Jean Baptiste Clément 42300 Roanne.

Dép. 44 Cherche contacts sérieux et durables sur PC et PC CD. Tel à François au 40 03 61 99.

Dép. 52 Cherche contacts sérieux et durables sur PC, jeux et utils. Alain Colson 3 Rue Velicitas 523000 Thonnan Les Joinville.

Dép. 54 Cherche contacts sur PC, Rossion Franck Le Neptune appt 8 14 Rue du Luxembourg 54500 Vandoeuvre.

Dép. 59 Echange, achète, vends jeux et utils sur PC. Stéphane Bussieaux 525 Rue Hector Despret 59460 Jeumont.

Dép. 59 Cherche contacts sur PC. Envoyez liste à Gobin Pascal 18 Rue de Maubeuge 59000 Lille.

Dép. 63 Cherche contacts sérieux et rapides sur PC pour vente ou échange de nbx logiciels. Remy Frédéric 27 Route de Blanzat 63830 Nohanent.

Dép. 68 Cherche contacts sur PC, Wiesser Fabien 30 Rue de Mortzwiller 68290 Lauw.

Dép. 76 Cherche contacts sur PC, débutants acceptés. Pouchet Stéphane 78 Rue Guillemard 76600 Le Havre ou tel au 35 43 07 94.

Dép. 77 Pasionnés du CD-Rom/CDX originaux, regroupez-vous ! Pour en savoir plus écrivez à JDSF 152 Rue de By 77810 Thomery et joignez 2 timbres.

Dép. 80 Cherche contacts sérieux sur PC pour échange de jeux et utils. Sébastien Thierry 21 Rue des Lilas 80440 Boves.

Dép. 84 Cherche contacts sur PC et PC CD, envoyez liste à Mr Pigaglio Lionel LEs Maurand 84410 Crillon Le Brave ou tel au 90 38 00 31 HR.

Dép. 91 Cherche contacts échange jeux, démos, utils, cherche sources DB++ V4.0 et Delphi. Lempereur Serge 53 Rue de Paris 91120 Palaiseau.

Dép. 91 Images, sources, scénarios, sharewares, sons, aides, scan vos docs couleur, réalisation de jeux, infos contre enveloppe timbrée à DMA Privat 4 Rue du Parc 91160 Ballainvillers.

Dép. 94 Cherche contacts sur PC et PC CD pour échange de jeux. Lardit Johann 66 Avneue de la Sablière 94450 Limeil Brevannes ou tel au 45 99 25 41.

Dép. 95 Recherche Wargame, rôle, simulateur de combat, faire offre pour achat ou échange. Franck Herlitz Sente St Laurent 95260 Beaumont sur Oise.

Dép. 99 Cherche contacts sur Streamer. Matthys Jan Zeedyk 120 84000 Oostende Belgique ou tel au 059/50 19 16.

Vente

Dép. 2 Vends nbx titres sur PC share, freewares, jeux, utils à prix sympas, liste sur demande. Cottret Gilles 15 Boulevard Cordier 02100 St Quentin.

Dép. 14 Vends PC 486 SX 25, 4 Mo, HD 170, écran 14- SVGA, lecteur 3-1/2, joystick, CG 1 Mo, CD-Rom double vitesse, SB Pro, nbx jeux, 256 Ko cachés : 5000 Frs. Tel à Julien Ollier.

Dép. 19 Vends pour PC et A500/1200, jeux et utils, liste sur demande, écrire à Conche Gérard 33 Rue André Maurois 19100 Brive.

Dép. 23 Vends Pentium 90 8 Mo Ram, carte SVGA, 64 bits, lecteurs 3-1/2 512 Ko cachés, écran SVGA, CD-Rom, clavier, carte Sound Blaster, joy + port neuf (3/09) : 11500 Frs. Tel à Manu au 43 01 87 37.

Dép. 29 Vends jeux : Ultima 8 + Speech VF 300 Frs, Darkseed VF 150 Frs, CD Loom 120 Frs, 7th Guest 120 Frs, Out Post VF 200 Frs, C64 + 1541 + imprimante + moniteur couleur. Tel à Charly au 98 26 29 87.

Dép. 33 Vends imprimante Star LC-200 couleur : 1000 Frs. Tel au 56 20 02 58.

Dép. 34 Vends mémoire 512 Ko x2 : 150 Frs, lecteur 5- : 250 Frs, cherche mémoire Simm 1 Mo 8 bits et carte son pour PC 386, pas cher et en tbe, vends jeux Amiga originaux. Tel au 67 04 86 93.

Dép. 35 Vends Tsenglab 1 Mo ISA 350 Frs, nbx softs récents à bas prix. Tel à Jean-Yves au 99 50 99 88.

Dép. 35. Vends jeux PC à bas prix. Gourct Gildas 7 Allée Antoine Dupuy 35700 Rennes.

Dép. 37. Vends PC DX4/100 sous garantie 420 Mo, écran MPR2 couleur, Ram 4 Mo : 6800 Frs, accessoires CD-Rom 4x NEC : 1450 Frs, bar. 4 Mo 32 bits : 1050 F. Tel au 47 54 26 57 après 18 h.

Dép. 37. Vends PC DX4/100 8 Mo, DD 420 Mo, CL1M, écran 14- SVGA : 8600 Frs seulement, accessoires séparés Ram 4 Mo 9 ou 32 bits : 950 Frs, DD 420N. : 1300 Frs. Tel au 47 54 26 57 après 18 h.

Dép. 44. Vends jeux et utils PC, moniteur SVGA couleur 14- : 950 Frs. Sixte Christian 19 Rue de Lorraine 44210 Pornic ou tel au 40 82 41 76.

Dép. 44. Vends jeux PC et CD-Rom, vends moniteur SVGA 14- : 950 Frs, achète barrettes Simm 1 Mo 16 bits. Sixte Christian 19 Rue de Lorraine 44210 Pornic ou tel au 40 82 41 76.

Dép. 45. Vends Gravis Gamepad 4 boutons neuf : 150 Frs, vends ou échange CD-Rom, liste sur demande à Reignoux Patrice 44 Rue de la Grouette 45400 Fleury les Aubrais.

Dép. 54. Vends jeux et utils à bas prix, liste sur demande. Jacques David 16 Rue du Bellay 54630 Richardmenil.

Dép. 54. Vends jeux sur PC à prix sacrifiés, jeux, utils récents. Rossion Franck 14 Rue du Luxembourg Le Neptune Appt 8 54500 Vandoeuvre les Nancy.

Dép. 57. vend jeux PC à bas prix. Vappiani Marc 25 Boucle du Breuil 57100 Thionville ou te au 82 34 59 67 le WE.

Dép. 59. Vends originaux PC : Pacific Strike, Carriers at War 2, Seal Team, Central Intelligence CD-Rom : 200 Frs port compris. Gora Richard 391A Rue Morel 59500 Douai ou tel au 27 99 07 92.

Dép. 59. Vends jeux PC CD : Woodruff, WC 3, Larry Collection, Universe, Castles. Tel au 20 37 31 51.

Dép. 59. Vends jeux PC, port compris : Strike Commander 150 Frs, F15 3 : 200 Frs, TFX 200 Frs, Pacific Air War 250 Frs, Tornado 200 Frs, Aces of the Deep 250 Frs. Tel à Alain au 27 88 33 56.

Dép. 59. Vends carte son Galaxy Comp. SB Pro + enceinte : 350 Frs, achète jeux PC et CD à prix intéressants. Tel à Philippe au 20 92 63 77.

Dép. 60. Vends CM 2VLB, 256 Ko ventilé sur Zif + controleur, carte graphique Paradise 1 Mo, drivers, 8 Mo Ram : 3600 Frs, vends CD-Rom Panasonic. Grégory Nawrocki 19 Rue Jean Bouin 60100 Creil.

Dép. 62. Vends CD : 200 Frs : Woodruff, Rise of the Triad et jeux disk à 150 Frs : Discworld, Inter Open Tennis, Lemmings 3... Tel à Chantal Hiest au 21 28 5317.

Dép. 67. Vends Guide de formation pour Word 6 : 80 Frs. Tel à Jean-Marc au 88 78 63 81.

Dép. 69. Vends lecteur 5-1/4 150 Frs, carte vidéo ISA 2 Mo : 450 Frs, cherche contacts sur Lyon, possède nbx jeux, news. Tel au 78 60 20 51.

Dép. 69. Vends jeux originaux sur PC CD et disk : King Quest VI VF, Betrayal at Krondor, LBA, Ultima VIII. Tel à Christine au 78 85 94 70.

Dép. 70. Vends anciens jeux sur PC : Indy 500, SFII..., vends imprimante 9 aiguilles Amstrad DMP3000 : 750 Frs. Compte Cyril 82 Rue Vanoise 70100 Gray ou tel au 84 65 35 36 après 17 h.

Dép. 70. Vends 486 DX2 66, 4 Mo Ram, DD 420 Mo, écran 14- SVGA, vidéo VLB SVGA 1 Mo, souris, lecteur 3-1/2, nbx jeux et utils : 7000 Frs. Tel au 84 49 22 85.

Dép. 72. Vends jeux PC. Piron Frédéric 189 Bd de la Petite Vitesse 72200 La Flèche 43 94 26 85.ou tel au

Dép. 73. Vends jeux PC, PC CD,A500/1200 à bas prix, liste sur demande à Mr Moerenhout Laurent 124 Place St Léger 73000 Chambéry ou tel au 79 85 61 32.

Dép. 74. Vends nbx jeux originaux entre 40 et 180 Frs (Syndicate, TFX, F14, Rebel Assault, Seawolf, 7th Guest...). Tel le soir ou le midi au 50 95 51 47.

Dép. 75. Vends jeux PC. Aliouane Mohamed 133 Rue Haxo 75019 Paris ou tel au 42 06 37 07.

Dép. 75. Vend lot de disquettes : 100 disk 1.44 Ko + 40 disk 730 Ko + + 40 disk 1.2 Ko + 128 disks 360 Ko, le tout pour 300 Frs. Tel au 42 57 36 69 après 19 h à Luis.

Dép. 75. Vends Ultima 8 + Speech Pack VF : 220 Frs, vends PC 486 DX2 80 VLB, 8 Mo Ram, DD 420 Mo, carte son comp. SB, CD-rom 2x, écran 14- SVGA, carte SVGA 1 Mo, sous garantie. Tel au 42 54 08 94.

Dép. 75. Vends carte mre 386 DX 33 + 128 Ko de mémoire cachée : 250 Frs, vends jeux PC. Tel à Ardeshir au 43 22 75 76.

Dép. 75. Vends jeux PC disk et CD : Bioforge (VF), Lost Eden (VF), Bureau 13 (VF), X-Com (VF), Brigite LAhaie (VF)... Liste à Mr Bazire 8 Rue Leriche 75015 Paris.

Dép. 75. Vends lecteur CD-Rom Sony double vitesse + 5 CD : Novastorm, Myst, Megarace, 10 ans Canal + : 1095 Frs, carte mère, CPU 486 Sx25 : 495 Frs. Tel à Pierre au 45 43 27 63.

Dép. 75. Vends PCI et SCI 16 Mo, DD 1 Go, CD-Rom double vitesse, AWE32, Mofem 14400, écran 17-, Miro 1 Mo, Deskjet 550C... nbx logiciels sous garantie 4 Mois, le tout pour 2950 Frs. Tel au 45 27 53 30.

Dép. 75. Vends 486 DX2 66, 8 Mo Ram, DD 340 Mo, lecteur 3-1/2, Sound Blaster 16 bits, CD Rom double vitesse Panasonic, moniteur 14- SVGA, souris, clavier, Dos 6.2, Windows 3.1, nbx jeux et utils : 8200 Frs. Tel au 44 72 07 56.

Dép. 75. Vends SB AWE 32 avec nouveaux drivers + LBA : 1500 Frs. Tel au 42 00 23 81 à Carlos.

Dép. 75. Vends carte vidéo Wester Digital 90C33 Ves Local Bus, 2 Mo Ram (16 M couleurs) : 800 Frs. Tel à Sébastien au 40 30 03 94.

Dép. 75. Vends jeux PC à prix intéressant. Tel à John au 48 33 04 38.

Dép. 75. Vends Indy 4 et DOTT à 150 Frs pièce et lecteur externe 5-1/4 : 100 Frs. Tel à Pierre au 43 70 03 96.

Dép. 75. Vends cause double emploi, disque dur 340 Mo Workbench 3.1 installé et nbx programmes, état neuf (15 jours) : 1500 Frs, vends lot de 100 disks DD 3-1/2 : 200 Frs. Tel au 43 55 29 63.

Dép. 75. Vends 486 DX 33, 4 Mo, D 120 Mo, moniteur SVGA, carte vidéo SGVA 1 Mo, 256 Ko de mémoire cachée, lecteur 3-1/2, carte son Sounblaster 16, CD-Rom double vitesse : 7500 Frs. Tel au 42 40 83 92.

Dép. 76. Vends Champion of Kreen, Death Knight of Kreen, The Dark Queen of

REVENDEZ/ACHETEZ 30 à 80 % MOINS CHER et GaGNeZ Des CaDeaux !



SPACE SIREN
PC/MAC 369F



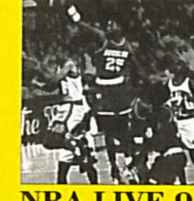
DARK FORCES
PC 329F



FLIGHT UNLIMITED
PC 379F

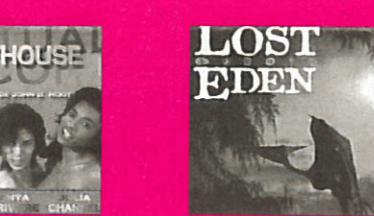


TABATHA
PC/MAC 349F



NBA LIVE 95
PC 349F

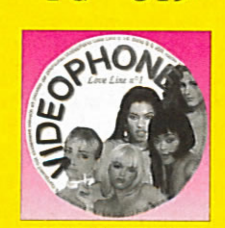
FULL THROTTLE
PC 389



VIRTUAL ESCORT
PC/MAC 329F

LOST EDEN
PC 289F

SUPER STREET TURBO
PC 299F



VIDEOPHONE
PC/MAC 399F

SCORE GAMES

PARIS / CD-ROM
17 rue des Écoles
75005 PARIS
(1) 46 33 68 68 +

PARIS / CONSOLES
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290 +

ANTONY
25 av de la Division Leclerc
N20 - 92160 ANTONY
(1) 46 665 666 +

POITIERS
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
49 50 58 58 +

TOULOUSE
14 rue Temponières
(angle 1 Temponières)
60200 COMPIEGNE
61 21 62 16 +

COMPIEGNE
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
44 20 52 52 +

VENTE PAR CORRESPONDANCE
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290 +

Nouveau !

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. TOUTES LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES. OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. RC PARIS B 385 215 603

PLUS DE 10 000 JEUX SUR CD-ROM DISPONIBLES !

CD ROM PC

ACCESSOIRES	
LECTEUR CD-Rom PC DOUBLE VITESSE PANASONIC	890
SOURIS SG.01	69
JOYSTICK PC Mission	99
MANETTE PC PROPAD	129
JOYSTICK PC OPTIX	299
ENCEINTE AEROSPACE	299
ENCEINTE SOUND BOOSTER	429
JEUX NEUFS	
CRUISE FOR A CORPSE	99
F-19 STEALTH FIGHTER	99
M1 TANK PLATOON	99
EYE OF THE BEHOLDER	99
LEISURE SUIT LARRY 1	99
POLICE QUEST 1	99
F15 STRIKE EAGLE II	99
LINK GOLF	99
LANDS OF LORE	99
7TH GUEST	99
HAND OF FATE	99
CONSPIRACY	99
PIRATES	99
MICKAEL JORDAN IN FLIGHT	99
PRIVATEER	99
SHADOWCASTER	99
KASPAROV / GRANDSLAM BRIDGE	99
STRIKE COMMANDER	99
POPULOUS II/POWER MONGER	99
WING COMMANDER II	99
SEAL TEAM	99
CHUCK YEAGER	129
688 ATTACK SUB	129
CAR & DRIVER	129
ROBOCOP 3	129
DUNE II	129
DUNE	129
STORMOVICK	129
INDIANAPOLIS 500	129
LHX ATTACK CHOPPER	129
DIGITAL DREAMWARE	149
INFERNO	199
VIDGRID	199
THE HORDE	199
HARPOON CLASSIC	229
SENSIBLE SOCCER	239
STONE KEEP	TEL
RISE OF THE TRIADE	249
GENESIA	269
NASCAR RACING	299
CARTON ROUGE	299
BETRAYAL AL KRONDOR	299
ECSTATICA	299
AL QUADIM	299
CYCLEMANIA	299
KYRANDIA 3	299
NOVASTORM	299
ARMORED FIST	299
QUARANTINE	299
LINKS PRO 389	299
FIFA SOCCER	299
SPACE QUEST SAGA	299
MASTER OF MAGIC	299
SUPER SKI PRO	299
COMMANDER BLOOD	329
FALCON GOLD	329
TRANSPORT TYCOON	329
POLICE QUEST 4	329
AMAZON QUEEN	329
DESCENT	339
COLONIZATION	339
BATTLE ISLAND	349
PGA GOLF 486	349
THEME PARK	349
TORNADO /FALCON	349
DARK FORCES	349
DRAGON LORE	349
KLICK & PLAY	349
MAGIC CARPET	349
SIM CITY 2000	349
WARCRAFT	349
X-WING COLLECTOR	349
DAWN PATROL	349
IRON ASSAULT	359
CYBERWAR	369
COMMAND & CONQUER	369
DOOM II	369
LA 11EME HEURE	369
RISE OF THE ROBOTS	369
SYNDICATE	369
SEA WOLF	369
STAR TREK 25TH	369
SYSTEM SHOCK	369
ALONE IN THE DARK 3	379
BIOFORGE	379
MYST	379
UNDER A KILLING MOON	379
SAM & MAX version FRA	399
WING COMMANDERS 3	399
HERETIC	TEL
JEUX D'OCCASION	
MEGARACE	139
MAD DOG	199
CRITICAL PATH	149
IRON HELIX	169
MAD DOG 2	199
MICROCOSM	199
DAY OF THE TENTACLE	199
MONKEY ISLAND	199
GABRIEL KNIGHT	199
OUTPOST	199
RETURN TO ZORK	199
HELL CAB	199
REBEL ASSAULT	199
INCA II	199
WHO SHOT JOHNNY ROCK	199
LOST IN TIME	199
WORLD CUP USA 94	199
KING QUEST 5	239
KING QUEST 6	239
KING QUEST 7	239
SUBWAR	239
TFX	239

CD-32

JEUX D'OCCASION	
ARABIAN FIGHT	99
DANGEROUS STREET	99
LABYRINTHE OF TIME	99
TOTAL CARNAGE	99
SENSIBLE SOCCER	139
JEUX NEUFS	
POWER DRIVE	TEL
CANNON FODDER	199
FIRE FORCE	199
FURY OF THE FURIES	199
RISE OF THE ROBOTS	299
MANCHESTER UNITED	299

CDX CHARME

ESPACE LIBRE SERVICE
RÉSERVÉ AUX ADULTES

ROPES & CHAINS	99
TASTE OF EROTICA	99
PORN OF BIRDS Vol.1	139
BORN TO LOVE	149
CLUB 69	149
PLEASURE ISLAND	149
DIRTY NURSES	149
EXTREME GAIL	149
PINK SHEETS	149
WET DREAM PHOTO	149
ASIAN DREAM GIRLS 1 ou 2	199
CLIMAX	199
HOT LOVERS	199
RED HOT	199
TOP HEAVY	199
BLONDE JUSTICE	249
GROUP THERAPY	249
CALIFORNIA CALENDAR	249
DIRTY LAUNDRY	249
BLONDE BOMBSHELLES	249
MARK OF ZARA	249
NIGHT TRIPS 2	249
MODEL WIFE	249
RAIN WOMAN	249
CURSE OF CATWOMAN	249
EXPOSE	279
EXTREME DELIGHTS	279
PORN MANIA Vol.2	279
ACTRESS UNCOVERED	299
HIGH VOLUME NUDES	299
VIRTUAL VEGAS	299
VELVET DREAMS	299
DEVIL IN MISS JONES	349
GIRLS OF VIVID 1 ou 2	349
DIRTY DEBUTANTES	349
VIRTUAL VIXENS	379
UROTSUKIDOJI	399
SEYMORE BUTTS 2	399

CDI PHILIPS

CDI 450 + MANETTE	1990
CDI 210 + MANETTE	2990
CDI 220 + MANETTE	3990
CDI OCCASION	
CDI 450 + MANETTE	1690
CDI 210 + MANETTE	2090
CDI 220 + MANETTE	2790
MANETTE SUP.	289
FULL MOTION VIDEO	1690
SOURIS	289
FILMS OCCASION	
BLACK RAIN	139
GHOST	139
LIAISON FATALE	139
PROPOSITION INDECANTE	139
STAR TREK	139
UN POISSON NOMMÉ WANDA	139
FILMS NEUFS	
CANDY MAN	185
LES ACCUSÉS	185
APOCALYSPE NOW	185
FLASHDANCE	185
JEUX DE GUERRE	185
LA FIRME	185
LES SURVIVANTS	185
BAD LIEUTENANT	185
WITNESS	185
LE COBAYE	185
CD NEUFS	
VOYEUR V.F	349
BURN CYCLE V.F	399
CHAOS CONTROL	399
ADI EDUCATIF CM1/CM2/6	349
JOURNAL INTERACTIF 94	349
7TH GUEST	489
MAC DOG 1+PISTOLET	649
FLASHBACK	TEL

NOUVEAU



CATALOGUE 64 PAGES GRATUIT
TELEPHONEZ AU
36 685 686
De province, composez directement le numéro sans faire le 1



LIVRAISON CHRONOPOST 24 HEURES !

COMMANDEZ, C'EST GAGNÉ !

100 FRANCS D'ACHAT = 100 POINTS SCORE GAMES
Cette offre est valable uniquement pour l'achat des jeux et des accessoires.

600 points :	Cadeau surprise !	2000 points :	Console portable
800 points :	Calculatrice	2200 points :	Appareil Photo
1000 points :	Chronomètre	2400 points :	Réveil Parlant
1200 points :	Pendulette de voyage	2600 points :	Radio Réveil Stéréo
1400 points :	Montre sport	2800 points :	Radio K7 Portable
1600 points :	Montre parlante	3000 points :	Mini chaîne
1800 points :	Baladeur Radio	3200 points :	Mini chaîne « Karaoke »

LIVRAISON COURSIER EXPRESS*



Commande Carte Bleue
au 43 290 290

Paris	**2 H**
Prix :	50 F
Banlieue 92/93/94	**3 H**
Prix :	100 F
Banlieue 77/78/91/95	**3 H**
Prix :	200 F

* Sauf Samedi

COMMANDEZ FACILEMENT



TELEPHONE
(1) 43 290 290



3615
SCORE GAMES



SCORE GAMES
46 rue des Fossés
St Bernard
75005 PARIS



FAX
(1) 43 29 57 57

GaGNeZ Des CaDeaux !!!

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
CodePostal .... Ville ....
Tel .... Date de naissance ...../...../..... Code Client |_|_|_|_|

Jeux	neuf	occase	Prix
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30F) ACCESSOIRES 60F			30F
TOTAL A PAYER			

Chèque : ☐ Mandat : ☐
Carte Bancaire : ☐
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Expire le ...../.....
Signature :

JS 06/95

PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Kreen 150 Frs les 3. Ponty Guillaume 1 Lotissement Les Pommiers 76170 Auberville la Cne.

Dép. 76. Vends CD-Rom Under a Killing Moon 225 Frs port compris et cherche contacts pour échanges d'originaux. Lemery Sophie 56 Rue des Hallates 76610 Le Havre.

Dép. 77. Vends écran 20» Hitachi MXV20 SVGA multi-syn : 6000 Frs sous garantie. Tel au 69 18 73 80 la journée ou au 60 29 74 06 le soir.

Dép. 77. Vends PC 486 DX2 66, CD-Rom, capacité 1,2 Go, lecteur 3»1/2, Dos 6.2, Windows 3.1, nbx logiciels : 6500 Frs. Tel aux heures de repas au 60 66 47 61.

Dép. 77. Vends lecteur de CD-Rom Panasonic 562-B + 1 jeu CD : 600 Frs. Tel à Cédric au 64 38 06 64.

Dép. 77. Vends 486 DX2 66 12 Mo Ram, HD 420 Mo, 125 Mo Bus Vesa, grande tour, écran SVGA, carte V. WD Paradise 1 Mo, Acce. Win., Sound Blaster AWE32, lecteur CD double vitesse, lecteur 3»1/2 HD avec logiciels Windows 3.11 et Dos 6.22, jeux HD et CD avec souris, Joy, encore sous garantie. Tel à Fred au 60 29 33 34.

Dép. 77. Vends jeux PC : Day of the Tentacle, Privateer, Space Quest Collection... 120 Frs pièce. Tel à Sébastien Dubuisson au 60 03 01 38.

Dép. 77. Vends news et oldies pour PC et A500/1200. Tel au 61 20 95 69.

Dép. 77. Vends Ultima 8 original en the jeu : 200 Frs. Tel à Philippe au 60 06 06 34.

Dép. 78. Vends Under a Killing Moon et Bioforge 250 Frs, 3D Studio 3.0 VF. Gérard François 27 Rue Rieussec 78220 Viroflay.

Dép. 78. Vends jeux PC originaux : Monkey Island 2, Laura Bow 2, Ultima 7, X-Wing, Indy 4, Startrek 25th : 150 Frs pièce. Tel à José au 30 95 22 61, possède aussi jeux sur Amiga.

Dép. 78. vends 486 DX2 66 VLB 8 Mo, SVGA 2 Mo, DD 330 Mo , SVGA 15-OSD, CD-Rom double vitesse, SB32 bits, 25 CD, nbx programmes (jeux-utils), joys, souris, clavier : 11000 Frs à débattre.Tel au 39 65 76 11 après 18 h.

Dép. 78. Vends CD-Speed de MA 150 Frs, nbx CD-Rom softs, sharewares, Fields of Glory 150 Frs, livres (3D Studio 3...), revues. Tel à Frédéric après 18 h au 39 51 45 74.

Dép. 80. Vends jeux PC à bas prix. Cuvillier Alex 27 Rue Le Mattre 80000 Amiens.

Dép. 81. Vends PC 486 SX 25 DD 120 Mo, Soundblaster, moniteur SVGA, 4 Mo Ram, 3»1/2, Windows, Word, Dos 6.2, Excel + nbx jeux : Ecstatica... le tout à 5000 Frs. Tel au 63 50 12 04 à Alex.

Dép. 82. Vends jeux CD, news CDX, jeux diks (B. Live, Novastorm, D. Legions...), tous originaux à partir de 40 Frs, liste et prix à Courdy Christophe Vigne Grande 82700 Monbartier.

Dép. 83. Vends jeux PC 3»1/2 originaux à 170 r port compris : System Shock, Dune 1, Delta V, Robinson, Gob 1, 2, 3, X-Wing, Lure of the Tempress, Innocent, Out Post, Hired Guns. Tel au 94 34 16 40.

Dép. 83. Vends jeux originaux de 50 à 200 Frs, recherche aussi contacts pour échanges. Tel de 18 h 15 à 19 h en semaine au 94 23 02 47 uniquement sur Toulon et les alentours.

Dép. 86. Vends lecteur 5»1/4, jeux PC (Strike Commander, SFII, Space Shuttle), CD (Rebel Assault) et carte son SB 2.0 à bas prix. Tel au 49 50 40 03 à Julien.

Dép. 88. Vends Hyperspeed original : 100 Frs, Bien débuter sur PC : 100 Frs, Work 2 : 150 Frs, Dépanner son PC 80 Frs, et 50 Frs les meilleurs jeux PC. Richardot Pierre 1 Place des 111 Volontaires 88340 Val d'Ajol.

Dép. 91. Vends jeux originaux disk et CD à bas prix : Tornado, X-Com, Terror from the Deep, Warcraft... Tel à Arnaud au 69 84 84 01.

Dép. 91. Vends PC 486 DX2 66, 8 Mo 450 Hd, CD Rom 2x, carte son et enceintes, écran 15» SVGA, vidéo VLB SVGA 1 Mo, garantie 3 ans : 9000 Frs. Tel à Lionel au 609 03 65 52.

Dép. 91. Vends jeux PC 5»1/4 : Pack Sim City : 150 Frs, Maupiti Island 100 Frs, Silent Service 2 : 100 Frs. Tel au 60 75 16 25.

Dép. 91. Vends ou échange LBA sur CD (250 Frs) contre Comander Blood, Ecstatica... Bonneme Vincent 6 Rue d'Avrainville 91520 Egly ou tel au 64 90 91 29.

Dép. 91. Vends DX2 66 VLB 8 Mo, écran 15», DD 420 Mo et 170 Mo, Master Boomer : 7000 Frs, CPU DX2/80, 650 Frs/Ram, 4 x 1 Mo : 700 Frs, 4 Mo 32 bits : 720 Frs, Vidéo Maker 1550 Frs, ET4000 W32P 480 Frs. Tel au 60 46 28 06.

Dép. 92. Vends pour PC : MK II, Klik'n'Play CD et autres jeux moins récents de 100 à 225 Frs + 25 Frs de port. Tel à David au 47 09 61 42.

Dép. 92. Vends jeux PC à bas prix, contacts sur Streamer, liste gratuite à Boumeddane Laurent 3 Rue Guynemer 92700 Colombes.

Dép. 93. Vends jeux et PC et PC CD-Rom. Ristat Franck 24 Rue du 11 Novembre B4 93330 Neuilly sur Marne ou tel au 43 08 15 53.

Dép. 93. Vends jeux à bas prix sur PC. Gonzalez Raphaël au 48 34 86 95 ou 12 Impasse du Buisson 93300 Aubervilliers.

Dép. 93. Vends jeux sur PC à bas prix. Martin Guillaume 44 Bd Félix Faure 93300 Aubervilliers ou tel au 48 39 14 52.

Dép. 93. Vends jeux sur PC à bas prix. Jérémy Nicolas 113 Rue André Karman 93300 Aubervilliers ou tel au 48 33 68 29.

Dép. 93. Vends PC 486 DX 33 8 Mo Ram, DD 280 Mo, lecteur 3»1/2 et 5»1/4, 1 Mo vidéo, 256 Ko caché, carte son SB Pro, imprimante NEC P2200 : 6000 Frs. Tel au 45 28 38 49.

Dép. 93. Vends news et oldies sur PC et PC CD à bas prix. Grall Christophe 45 Avenue des Marguerites 93220 Gagny ou tel au 43 30 90 95.

Dép. 93. Vends imprimante Stylus Epson 300 ESCP2 neuve sous garantie (un an) : 1 300 Frs. Tel à Sylvain au 43 03 10 34 après 18 h.

Dép. 93. Vends jeux PC, disk et CD. Bajolais Fabrice 25 Avenue des Chevrefeuilles 93220 Gagny ou tel au 43 88 09 01.

Dép. 93. Vends 486 Dx2 66 4 Mo, Ram DD 420 Mo, Sound Blaster 16 MCD, CD Rom double vitesse, clavier, écran SVGA Philips, Dos, Windows, Word 6, Corel Draw 5 + jeux : 8500 Frs. Tel au 48 32 23 29 après 21 h 30.

Dép. 93. Vends PC Pentium 90 Multi neuf (03/95), 8 Mo, DD 540 Mo, moniteur SVGA, carte SVGA, 1 Mo PCI, 512 Ko cachés, CD Rom double vitesse, carte son SB, jeux : 11000 Frs. Tel à Manu au 43 01 87 37.

Dép. 93. Vends PC 386 DX 40, 4 Mo Ram, DD 85 Mo, Vidéo 1 Mo, écran SVGA 3»1/2, lecteurs 3» et 5», CD Rom double vitesse Panasonic, SB Pro 2 : 5500 Frs. Tel à Stéphane au 43 00 33 86.

Dép. 93. Vends disk 5»1/4 : 1 Frs l'unité HD et 0,50 Frs DD + collection de mags Joystick de janvier à décembre 94 : 150 frs, carte SCSI AMA+1540CF ; faire offre. Tel Ruoy au 48 35 24 79.

Dép. 93. Vends jeux sur PC à prix sympas. Christian Turlan 59 Rue de Franceville 93220 Gagny ou tel au 43 88 60 59.

Dép. 93. Vends jeux PC VF HD : Guilty, Discworld, Bureau 13 (200 Frs pièce), Lemming SA + 2 + 3 (350 Frs) + oldies de 50 à 100 Frs. Tel à Franck au 48 47 79 12.

Dép. 93. Vends jeux sur PC et Amiga. Caeyman JN 21 Bd du Mont d'Est 93160 Noisy le Grand ou tel au 43 03 74 12.

Dép. 94. Vends PC Donatec 286 écran + souris : 2000 Frs + imprimante. Tel au 45 76 63 91.

Dép. 94. Vends Simm 4 Mo neuve 36 bits One Side : 950 Frs. Tel à Antoine au 43 96 22 11.

Dép. 94. Vends jeux PC à bas prix, vends DX2 66, 8 Mo Ram, CD Rom, carte son, écran, DD 540 Mo, prix à débattre, cherche contacts sur Paris. Tel à Nico au 48 85 14 76.

Dép. 94. Vends nbx softs sur disks et CD-Rom (Dark Forces, Dragon Lore : 200 Frs...), débutants acceptés, réponses assurées. Mr Collery 80 Rue Gabriel Péri 94120 Fontenay sous Bois.

Dép. 95. Vends jeux originaux à 125 Frs l'un, port compris : Links, X-Wing, Monkey Island 2, Space Hulk, Space Quest 4, Star Trek, Pacific Strike. Tel au 39 59 40 85 après 20 h.

Dép. 95. Vends jeux PC : X-Wing, Subwar, Colonization, Lands of Lore, Might and Magic, DDay : 130 Frs + port. Assali Laurent au 34 32 71 91.

Dép. 95. Vends ou échange jeux CD-Rom originaux, possède Dark Forces, Ecstatica, Lost Eden, Magic Carpet... Tel à Laurent au 34 16 23 97.

Dép. 95. Vends Sound Galaxy NX Pro compatible Sound Blaster Pro 2 : 300 Frs et vends disque dur Western Digital Stacke 72 Mo avec Dos 6.2 et Windows 3.11. Tel à Romain au 39 82 17 94.

Dép. 95. Vends CM Intel + CPU 486 DX2 66 Intel : 1300 Frs à débattre. Tel au 34 17 02 19 à Vincent.

Dép. 95. Vends LBA 190 Frs, Dragon Lore 170 Frs, Guilty 170 Frs CD, Commander Blood 190 Frs. Tel à Christian au 34 78 23 33.

Dép. 95. Vends carte mère d'un 486 DX2 : 450 Frs, disque dur 200 Mo : 500 Frs. Tel à Sylvain au 39 85 39 91.

Dép. 95. Vends 486 DX 33, HD 120 Mo, CD-Rom double vitesse, graph 1 Mo Orchid, 14» SGVA, 8 Mo Ram, VLB, Scanner 256 NG 400 DPI + Dragon Lore : 5500 Frs. Tel au 39 86 16 75 à Carlo.

Jobs

Dép. 33. Recherche infographiste 2D et 3D, motivé pour projet de jeu vidéo sur région bordelaise. Tel à Anthony au 56 31 25 01.

Dép. 54. Cherche formation pour le développement de jeux vidéo, connaissance du C, Assembleur, 3D Studio... Tel au 83 75 19 95.

Dép. 58. Cherche programmeur pour faire plusieurs démos, (Slide Manga), échange jeux sur A1200. Mr Modoux Jacques Le Bourg 58800 Hery.

Dép. 59. Graphistes et musicens cherchent programmeurs Pc pour jeu capable de gérer sprites décors, fli, mod. Envoyez exemple à Corrente Fabien 39 Les Glycines 59160 Fourmies.

Dép. 92. VIRTUAL STUDIO recherche des infographistes 3DS, créatifs et motivés, pour projets PC CD-Rom et nouvelles consoles. N'hésitez pas, contactez-nous au 40 85 74 12 ou VIRTUA STUDIO 9 Allée des Barbanniers 92635 Gennevilliers Cedex.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

❑❑ Votre département (à remplir oligatoirement) **62**

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT ❑ JOBS

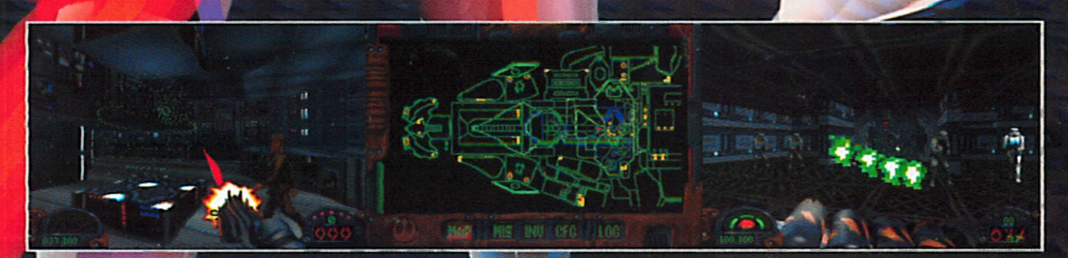
STANDARD : ❑ PC ❑ AUTRES ❑ 3DO ❑ CDI

JOYSTICK P.A., 10, rue Thierry Le Luron, 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX
Tél. : (16. 1) 41 34 85 00. Fax : (16. 1) 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Marc Andersen
Rédacteur en chef : Claude Lucas
Correspondant permanent aux USA : Sébastien Hamon
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou

Rédaction
COURRIER DES LECTEURS : Cyrille Baron
NEWS : Michel Desangles, Mic Dax et toute l'équipe
PREVIEWS : Derek Dela Fuente, Moulinex, Léo de Urlevan, Lord Casque Noir, Pinky, Iansolo.
TESTS : Léo de Urlevan (Xavier Allard), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Moulinex (Cyrille Baron), Iansolo (Olivier Aubin), Pinky (Jérôme Bonnet).
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Sylvain Simoneau, Pascal Pluchon, Derek De La Fuente.
JEUX CRACK : Gabriel Lopez.
Direction Artistique : Alain Langlois
Mise en page : Linos, Corinne Bismuth, Djima Mérah, Michel Desangles, Olivier Revenu.
Secrétariat : Laurence Geuffroy
Chef de Publicité : Isabelle Weill
Abonnement : Tél. : 44 89 44 84
Anciens numéro : 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Rédacteur / concepteur : Mic Dax - **Animateur :** El fredo
Photogravure : **SLJ – COMPO IMPRIM – CHAMPA – PPO**
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration : Yaccine, El Diablo, Sylvain Simoneau (Rubrique PIXEL)
Couverture : © Alain Bertrand
Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'intérieur du magazine. Le numéro comporte un CD ROM gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément. Réalisation du CD : Daniel Lauro - Mic Dax - Claude Lucas - Richard Escoffier - Fabien Deleval.
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 chaussée romaine 1800 Koningslo Vilvoorde Belgique.
JOYSTICK : 1 an (11 n°) : 1 450 FB.
DIFFUSION CONTROLE
OJD
1993




Ubi Soft
ENTERTAINMENT


LUCAS
Arts